AMIGA PC
ATARI ST
CONSOLE PORTATILI
MEGADRIVE
SUPER FAMICOM
+ ALTRI...

Anno IV n. 2 K 36
FEBBRAIO 1992
Lire 5500

Spedizione in abbonamento postale Gruppo III/70

GUIDA AL DIVERTIMENTO E

JOHN MADDEN FOOTBALL

L'ECCEZIONALE CONVERSIONE PER AMIGA DEL MIGLIOR GIOCO SPORTIVO PER MEGADRIVE

➡ **IL COMPUTER E LE CITTÀ OLIMPICHE**
1992: COME BARCELLONA SI È PREPARATA ALLE OLIMPIADI
2000: COME MILANO HA PRESENTATO LA SUA CANDIDATURA

➡ **MONKEY ISLAND 2**
GUYBRUSH RITORNA PIU' DIVERTENTE E FOLLE DI PRIMA

➡ **IL PADRINO**
IL VALORE DELLA "FAMIGLIA"

➡ **CDTV**
LE RECENSIONI DEI PRIMI GIOCHI

RECENSIONI
• CLIK CLAK • REALMS • CONAN • BARBARIAN 2 • ELVIRA • W[illegible]ER CHALLENGE • BIRDS OF PREY • GOLDEN EAGLE • GOBLINS • DYLAN DOG • KNIGHTMARE • LAFFER UTILITIES • FASCINATION • KID GLOVES 2 • KILLER BALL

COPYRIGHT THE WALT DISNEY COMPANY.

SEGA MEGA DRIVE

QUACK SHOT (PAPERINO)

NOVITA'

FANTASIA

MICKEY MOUSE

Master System II

QUACK SHOT (PAPERINO)

MICKEY MOUSE

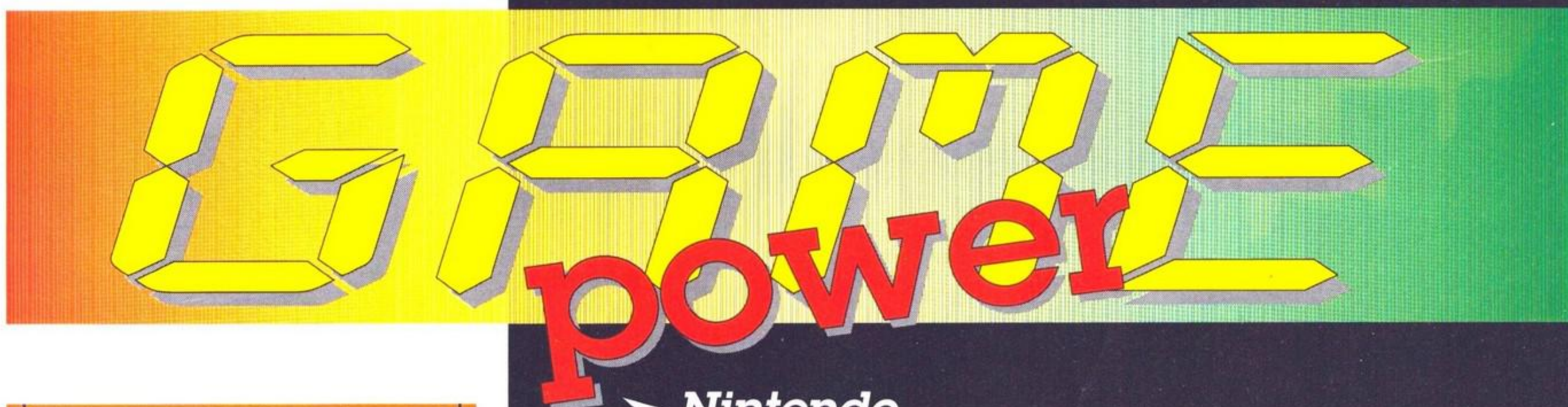
GAME GEAR

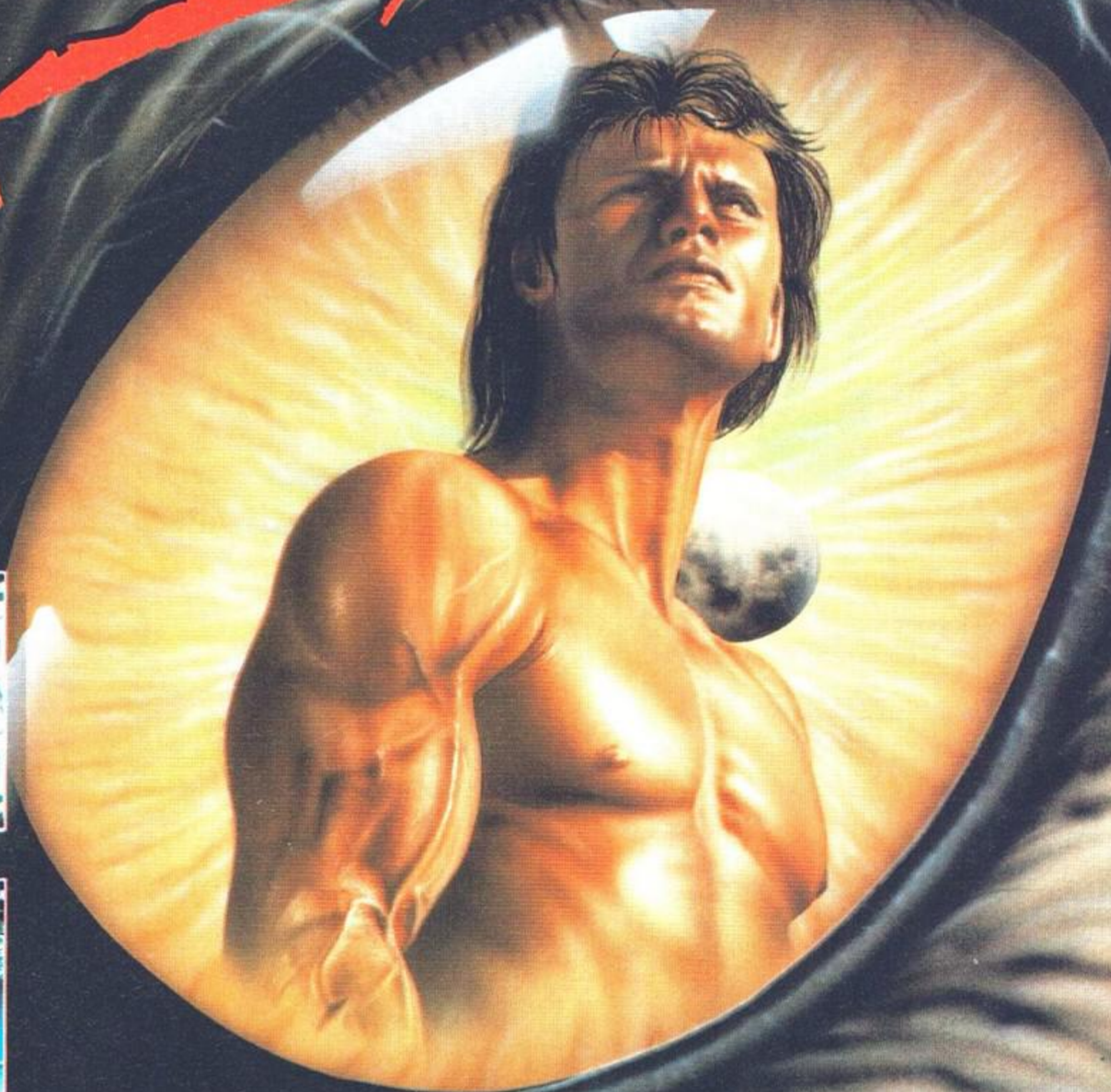
VIDEOGIOCO PORTATILE

MICKEY MOUSE

SEGA INFORMA: GIOCHI PREZIOSI S.p.A. distributore esclusivo per l'Italia garantisce l'originalità delle consolle Master System II, Mega Drive e Game Gear offrendo una garanzia che consente di usufruire dell'assistenza tecnica presso i centri specializzati SEGA.

Eccola! È **Game Power**, la nuova rivista di console realizzata da **quelli di K**: **96** pagine a colori piene zeppe di giochi per le vostre console. Questa volta abbiamo voluto strafare: **515** recensioni, **926** anteprime e **2473** trucchi, mappe e aiuti per tutti i gusti (ma sei fuso?). 16-bit, 8-bit, 4-bit, 2-bit, 1/2-bit e portatili. **Game Power** vi aspetta da novembre in edicola, tutti i giorni dalle 9 alle 18, orario continuato. Chi non la compra è un sacripante!

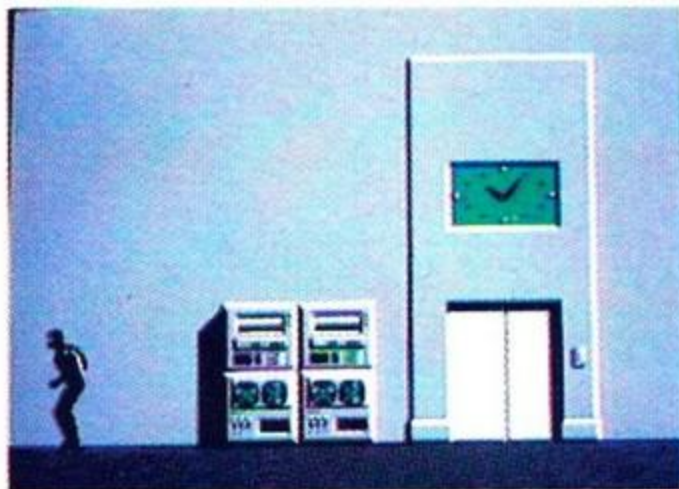
LA RIVISTA PER LA TUA CONSOLE

- Nintendo
- Sega
- Mega Drive
- PC Engine
- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Super Famicom

OGNI MESE IN EDICOLA

WOLFCHILD
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
Via A. Salinas, 51/B - 00178 Roma
Tel. 06/7231811 Tel./Fax 06/7231812
CORE
DESIGN LIMITED

Questo non è un editoriale, è un compito ingrato. Che il prezzo della rivista è aumentato lo saprete già visto che l'avete comprata (a meno che non stiate sfogliandola davanti all'edicola) quindi è superfluo che ve lo ripeta in questo editoriale. È altrettanto superfluo che vi stia a raccontare che in questi tre e passa anni i costi di produzione della rivista sono aumentati, che abbiamo resistito il più possibile, che abbiamo contenuto l'aumento al minimo, che quel 10% di aumento non rappresenta assolutamente la copertura totale dei costi e tutte le solite cose, più o meno sensate, che i direttori sono costretti a scrivere in queste occasioni. È altrettanto superfluo, infine, che vi stia qui a promettere che ci impegneremo al massimo per ripagarvi come si deve di quelle 500 lire in più.

È tutto superfluo perché pensiamo che non sono 500 lire in più al mese che vi faranno smettere di comprare «K». Perché pensiamo che sappiate benissimo che diamo e daremo sempre il meglio, qualunque sia il prezzo, per offrirvi una rivista sempre più bella, tempestiva, colorata e attuale. Se pensassimo il contrario sarebbe un insulto alla vostra intelligenza.

36

sommario

20 Dopo Dylan Dog, la Simulmondo ci riprova con Diabolik, uno dei personaggi storici del fumetto del dopoguerra italiano.

22 Anni olimpici: quest'anno a Barcellona, nel 2000 a Milano?

50 Un'offerta che non potete rifiutare: la recensione di *Godfather*. Non vorrete fare un dispiacere al Padrino?

44 Torna Guybrush Threepwood con una delle più esilaranti avventure del secolo. Risate a crepapelle.

38 *Falcon 3:* il nuovo metro di paragone dei simulatori di volo decolla a pag. 38.

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n729 del 14/11/1988

EDITORE
GLENAT ITALIA
via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335 fax 02/58107081

REDAZIONE
Studio Vit
via Aosta 2 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100413'
Fax: 02/ 33104726
Videotel Mbx: 013172662

CONCESSIONARIA PUBBLICITA' L.T. Avantgarde via A.Villa 12 20099 Sesto San Giovanni Tel: 02/66103223 fax 02/66103222

DIRETTORE RESPONSABILE Riccardo Albini

COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE Alberto Rossetti

COORDINAMENTO EDITORIALE Benedetta Torrani

SEGRETERIA DI REDAZIONE Franca Badioli

REDAZIONE Giorgio Baratto, Vincenzo Beretta Matteo Bittanti, Paolo Paglianti

COLLABORATORI Alessandro Diano, Iur, Marco Andreoli, Stefano Bonora, Simone Bechini, Gianfranco Brambati, Fabio Massa, Giampaolo Moraschi, Steve Cooke, Rik Haynes, Enrico Mariani, Danilo Lamera, Aurelio Martegani, Luca Massaron, Alessandro Cattelan, Tiziano Toniutti, David Upchurch

GRAFICA E IMPAGINAZIONE ELETTRONICA
Maria Montesano

FOTOLITO COPERTINA Graphic Service (MI)

FOTOCOMPOSIZIONE Typing (MI)

STAMPA Valprint (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE SO.DI.P./ Angelo Patuzzi (MI)

ABBONAMENTI
Abbonamento annuo: L. 50000 per 11 numeri.
Spedizione in abbonamento postale, gruppo III/70 - Milano.
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

ARRETRATI
Arretrati: L. 11000 (rivolgersi all'editore)
Pagamento a mezzo conto corrente postale n.50142207, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: GLENAT ITALIA via Ariberto 24 20123 MILANO
Tel: 02/8361335

TERRORE DAL SILICIO PROFONDO

Dopo essere apparsi sulle pagine del *New Yorker*, in una serie televisiva e sul grande schermo, i personaggi creati da Charles Addams giungono ora al formato interattivo.

Il film della famiglia Addams è stato il più grosso hit al botteghino americano dopo *Terminator 2* e *Robin Hood Il Principe dei Ladri*.

La ICOM Simulations ha realizzato il gioco della Famiglia Addams su CD-ROM per il TurboGrafx (PC Engine). Negli Stati Uniti potete trovarlo in vendita a poco più di sessanta dollari. Apparentemente, si tratta del primo gioco CD TurboGrafx caratterizzato da uno scorrimento in tempo reale che accompagna in modo fluido il passaggio da una scena all'altra. La ICOM Simulations è un'etichetta particolarmente rispettata nel settore dei multimedia e deve la sua fama al rivoluzionario *Sherlock Holmes Consulting Detective* - un gioco estremamente sofisticato per realizzare il quale furono impiegati cinque attori, locazioni reali e voci umane digitalizzate.

La trama del gioco sulla Famiglia Addams rispetta l'atmosfera di umorismo macabro che caratterizza l'intera serie. Nei panni dell'avvocato di famiglia, Tully Alford, dovete trovare in una cripta attraverso un labirinto di oltre trenta tra stanze e corridoi nei sotterranei del maniero di famiglia. Lungo la strada incontrerete Gomez, Morticia, Zio Fester, Pugsley e una carriola di raccapriccianti sorprese.

"L'uso del CD ci permette di creare giochi estremamente sofisticati che siano al tempo stesso realistici e divertenti da giocare", dice Ken Wirt, Direttore del Dipartimento *Home Entertainment* alla NEC. "Riteniamo che i videogiochi su CD siano il futuro del divertimento casalingo.

Le Mille e Una Notte

Prince of Persia, il mega-hit per Amiga e PC targato Broderbund, è finalmente giunto su Gameboy e Super Famicom. Se fino ad ora siete vissuti in un monastero, non abbiate paura - non è troppo tardi per gustare la fantastica grafica e l'incredibile giocabilità di questo capolavoro. Durante il gioco avete solo sessanta minuti per fuggire dalle segrete del palazzo e salvare la bella principessa dalle grinfie del malvagio tiranno Jaffar. Siete sicuri che la vostra abilità al joypad sarà sufficiente per superare i dodici livelli farciti di guardie, soffitti pericolanti, trabocchetti e abissi senza fondo?

Jordan Mechner, l'autore, è laureato in psicologia all'università nordamericana di Yale. Durante le fasi iniziali del progetto filmò le mosse principali del protagonista facendole eseguire a suo fratello minore in varie locazioni del loro appartamento. Il film venne digitalizzato e trasformato nella straordinaria animazione che pone questo gioco un palmo sopra tutti gli altri.

Fortunatamente, _Prince of Persia_ è stato convertito con successo sulle due console Nintendo. Naturalmente il Super Famicom vanterà una grafica ancora migliore e, soprattutto, effetti sonori inediti e una lunga colonna sonora. Inoltre, pare che la Virgin Games sia riuscita a conservare intatta la fluidità dell'animazione nella sua versione per Gameboy.

Non piangano i possessori di 16-bit alla notizia di tali magnificenze su console: _Prince of Persia_ 2 è sul binario d'arrivo per i principali formati di home computer. Maggiori notizie in un prossimo numero di K!.

Grazie alle riviste giapponesi Famicom Tsushin e LOGiN

INIZIATE A RISPARMIARE...

In Inghilterra e Francia (è ufficiale) arriverà per Pasqua. In Italia (è ufficioso, ma non confermato) arriverà entro l'anno, probabilmente a settembre. Parliamo del Super Famicom (o meglio, Super NES, come verrà chiamato in Europa). Urrà!

Questa super console è attualmente la delizia di milioni di giocatori giapponesi e americani. In Italia pochi fortunati hanno al momento la fortuna di possederla, grazie alla frenetica attività di importazione parallela.

La versione riprogettata per l'Europa del Super Famicom dovrebbe essere venduta insieme a *Super Mario World*, uno dei più bei giochi mai realizzati. Altri titoli di successo includono *F-Zero, Zelda III, Super Gouls 'n' Ghost, Populous, The Simpsons, Sim City, Gradius III* e *Super R-Type*.

Nonostante un microprocessore piuttosto lento, il Super NES supera il suo concorrente principale - il Sega Megadrive - in termini di grafica e sonoro.

Dal canto suo, pare che la Sega stia preparandosi a rispondere all'offensiva. Già il Megadrive ha oggi a disposizione una più vasta selezione di giochi. Inoltre, è in preparazione la versione europea del Mega-CD, un gioiello audio-visuale che dovrebbe restituire alla Sega la leadership nel mercato del 16-bit.

SPIE COME NOI

I giocatori più "anziani" saranno lieti di apprendere che la First Star Software e la Kemco hanno convertito il famoso gioco *Spy vs. Spy* per Gameboy.

Le famose spie a fumetti nate sulla rivista MAD ricorrono ad ogni possibile soperchieria per riuscire a sottrarsi l'un l'altra vitali segreti militari. Il gioco originale apparve per la prima volta su C64 nel 1985.

Inoltre *Spy vs. Spy* è un gioco così adatto ad essere giocato insieme a un amico che la possibilità di collegare due Gameboy è stata la prima a essere implementata in questa cartuccia da un megabit.

Il gioco è ricco di trappole diaboliche e momenti di humor. Certamente rappresenta qualcosa di nuovo rispetto a tutti quei cloni di *Tetris* che ancora non smettono di perseguitarci.

HULK HOGAN IN SALA GIOCHI

La World Wrestling Federation ha sferrato un altro colpo nella perigliosa arena del divertimento elettronico.

Dopo gli hit, a volte immeritati, casalinghi realizzati dalla Acclaim e dalla Ocean, la Tecmo and Thecnos ha realizzato un coin-op ricco di suoni e colori ispirato alla famosa versione americana della lotta libera. Non c'è dubbio che il titolo verrà convertito per i principali formati se il successo in sala giochi sarà abbastanza sostanzioso.

WWF Wrestlefest vede scendere in lizza i wrestler più famosi del mondo. I giocatori possono indossare i panni del loro lottatore preferito. Tra gli altri, Ted Dibiase, Jake "The Snake" Roberts, Sgt. Slaughter e, naturalmente, il più celebre di tutti - Hulk Hogan. Un portavoce garantisce massacri senza esclusione di colpi...

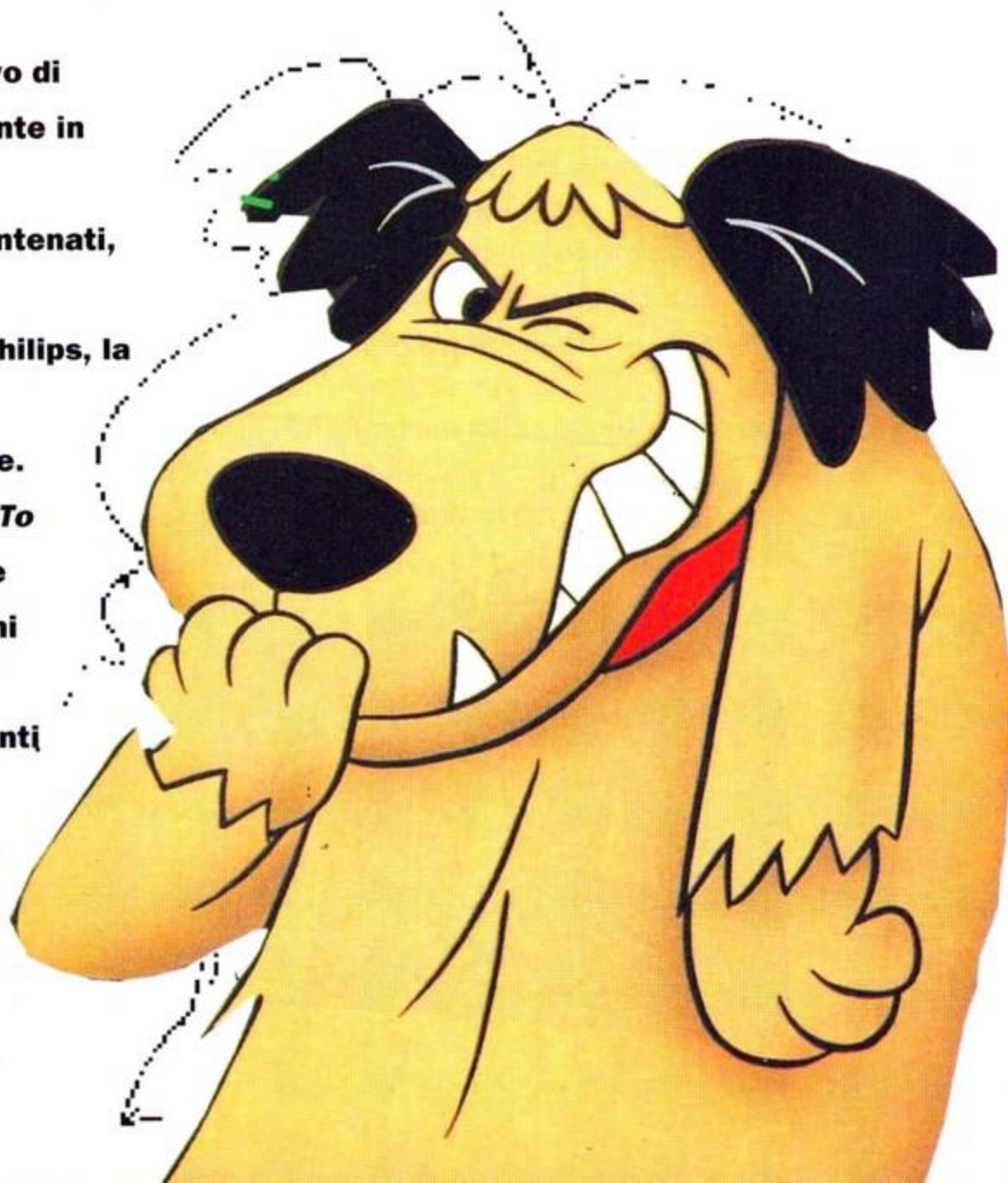
MEGA PANOZZI

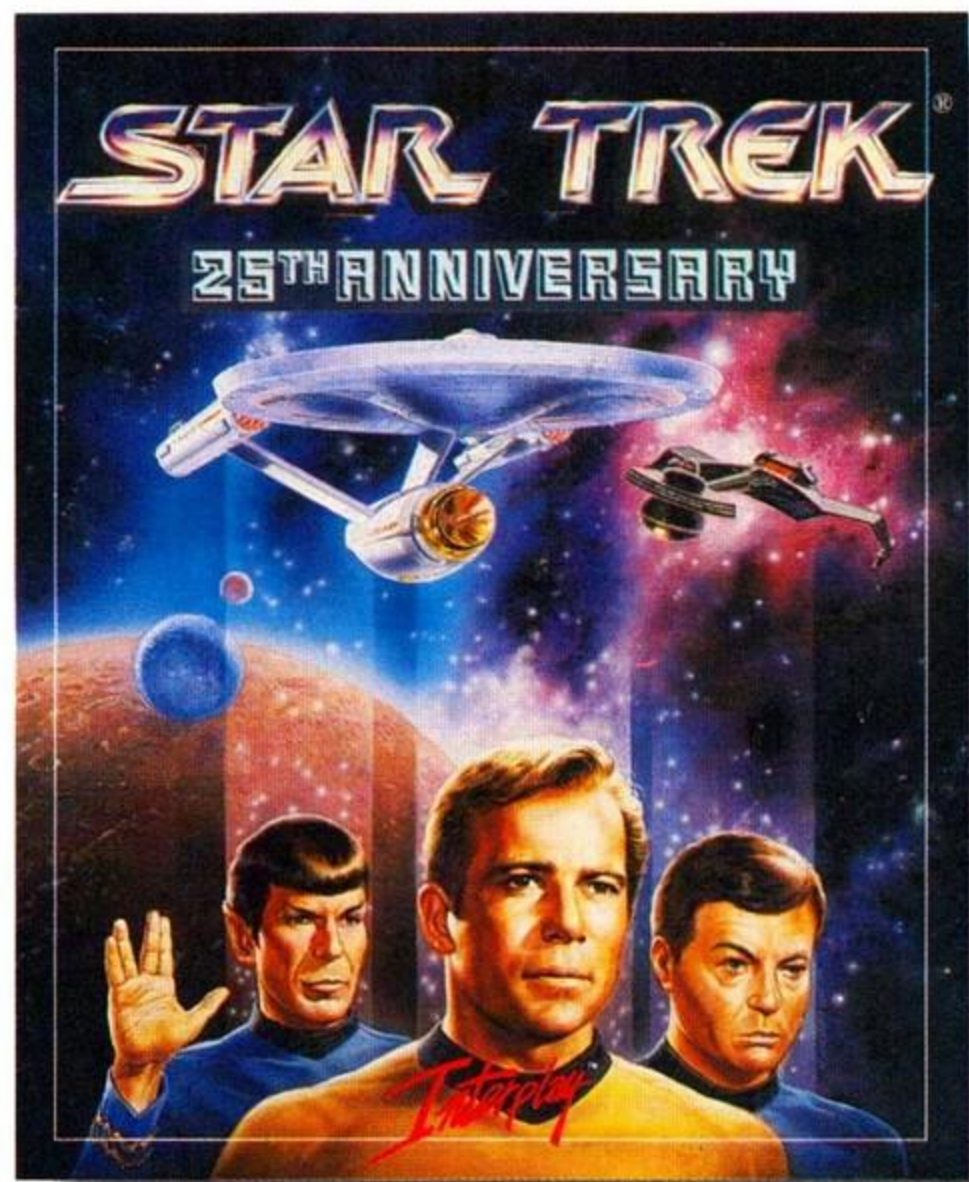
La Philips e gli studi di animazione Hanna-Barbera hanno unito i loro sforzi nel tentativo di rinfrescare l'attualmente insipida collezione di software CDI (CD Interattivo) attualmente in vendita in USA e Giappone.

La fervida fantasia di W. Hanna e J. Barbera è la madre di cartoni animati come Gli Antenati, Tom & Jerry, Yogi, Top Cat e il mitico Scooby Doo.

I nuovi titoli sono annunciati per l'estate. L'hardware CD prodotto da ditte come la Philips, la Sony e la Matsushita è molto simile a un comune lettore di CD, ma viene collegato al televisore e garantisce ore e ore di divertimento con nuovi modi di giocare ed imparare.

Alla Hanna-Barbera affermano che la loro prima produzione per CDI - *Happy Birthday To Me* - sarà il primo film d'animazione interattivo a soddisfare gli standard recentemente stabiliti dagli esperti del Moving Pictures Group. L'idea è di riprodurre suoni e immagini identici a quelli a cui si può assistere durante una normale trasmissione televisiva. Invece di subire passivamente la trama, sarà possibile intervenire nel flusso degli eventi grazie a uno speciale telecomando. Gasp! Alla Hanna-Barbera hanno annunciato nuovi titoli.

Notizia a piè pagina. L'American Interactive Media - sussidiaria dell'impero Philips - sta programmando per CDI i mega-hit *Super Mario Bros* e *Legend of Zelda*.

IL VIAGGIO CONTINUA!

STAR TREK: 25th Anniversary™.

Allaccia le cinture, metti il sedile in posizione eretta ed accantona tutti gli altri giochi per computer. Stai per pilotare una Nave Stellare della Federazione, diretta all'esplorazione di nuovi mondi e di nuove civiltà, attraverso l'ultima frontiera.

STAR TREK: 25th Anniversary combina un simulatore di volo spaziale 3D con una grande varietà di avventure stile gioco di ruolo, per creare un avvincente gioco di esplorazione galattica.

Vestirai i panni di James T. Kirk e farai l'entusiasmante esperienza di condurre la U.S.S. Enterprise™ usando i nuovi e stupefacenti modelli grafici digitalizzati della Interplay. Avrai il controllo dei siluri fotonici, degli scudi protettivi, delle comunicazioni e della guida iperspaziale in maniera talmente realistica che ti verrà il mal d'aria!

Analizza ed esplora centinaia di mondi frattali e partecipa alle spedizioni di atterraggio inviate sul pianeta per effettuare i rilevamenti topografici e comunicare con le razze aliene. Usa il Teletrasporto per risalire a bordo dell'U.S.S. Enterprise™ e continua l'esplorazione del cosmo nella più fantastica delle avventure.

Screenshots versione MS-DOS

- *Grafica VGA a 256 colori*
- *Migliaia di scene di azioni spaziali 3D digitalizzate*
- *Comunica con dozzine di razze aliene*
- *Conduci Kirk, Spock e Bones nell'esplorazione di nuovi mondi*
- *Colonna musicale completa con effetti sonori digitalizzati tratti dalla serie e gestione delle principali schede sonore*
- *Interfaccia ad icone punta e clicca, semplice da usare*

Interplay™

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

TEENAGEMUTANT NINJA... TOADS?!

Gioia e festeggiamenti alla Mindscape dopo l'acquisizione dei diritti per le versioni su computer del più incandescente gioco Nintendo del momento. Come era già accaduto per le Tartarughe Ninja, *Battletoads* è diventato un fenomeno di costume sull'altra sponda dell'Atlantico. Pubblicato dalla Texana Tradewest, questo impressionante gioco d'azione è oggi disponibile per NES e Gameboy. Racconta la storia di Zitz, Rash e Pimple nella loro battaglia intergalattica contro la malvagia Regina Oscura. *Battletoads* dovrebbe arrivare tra breve su Super NES, Megadrive e vari sistemi coin-op. L'inevitabile seguito è inoltre già in progettazione. Furore americano a parte, vale la pena di ricordare che *Battletoads* è in realtà un capolavoro europeo (inglese, a dire il vero, ma con il 1992 è ora di cominciare ad avere una mente comunitaria). Gli amici della Rare avevano già scritto i loro nomi nell'albo d'oro dei videogiochi con titoli come *Knight Lore*, *Jetpack* e *Sabre Wulfe* per Spectrum. Improvvisamente, prima che chiunque avesse mai sentito parlare di Nintendo e di *Super Mario Bros*, decisero di passare ai programmi per console e accumularono una fortuna dal niente. La Mindscape si aspetta che le versioni per computer di *Battletoads* siano pronte in tempo per le mancette dei bimbi il prossimo Natale. Nel corso dell'anno è probabile che a questo titolo verranno associati gli inevitabili giocattoli, fumetti della Marvel, pupazzetti e serie di cartoni animati che tanto ci stanno simpatici...

Megaconversioni in arrivo...

Siamo lieti di annunciare che *Megalomania*, il gioco di strategia con elementi arcade della Imageworks apparirà presto su Megadrive, IBM PC e, incredibile a dirsi, CDTV. Sì, la "macchina del futuro" (nel senso che il suo successo si sposta sempre più in là nel futuro) ha finalmente qualcosa di nuovo in cui affondare i denti. Dopotutto c'è vita oltre a *Lemmings* e *Psyco Killer*. *Megalomania* dimentica in fretta di avere le radici saldamente piantate in giochi come *Powermonger* e si dedica soprattutto all'essere immensamente divertente da giocare. È un cocktail di vari stili insaporito con il miglior esempio di voce digitalizzata mai ascoltata su computer.

I possessori di Megadrive possono essere ben contenti, dal momento che la loro versione del gioco vanta diversi miglioramenti, soprattutto nel settore grafico. Inoltre è possibile ascoltare tutti gli effetti sonori all'inizio del gioco. Un influenza dello stile di progettazione di giochi giapponese? I programmatori hanno inoltre promesso di dedicare una particolare attenzione ai controlli del joypad, così che la sensibilità e l'accuratezza del mouse non vengano rimpiante.

Infine, la Imageworks ha in dirittura d'arrivo un data disk per Amiga e Atari ST, per non parlare dell'imminente seguito.

Viuuuulenza!

Se avete in casa un Gameboy e siete assetati di sangue, la Acclaim ha pensato a voi. Potrete infatti sfogare le vostre quotidiane frustrazioni giocando con uno dei più violenti picchiaduro mai realizzati su console.

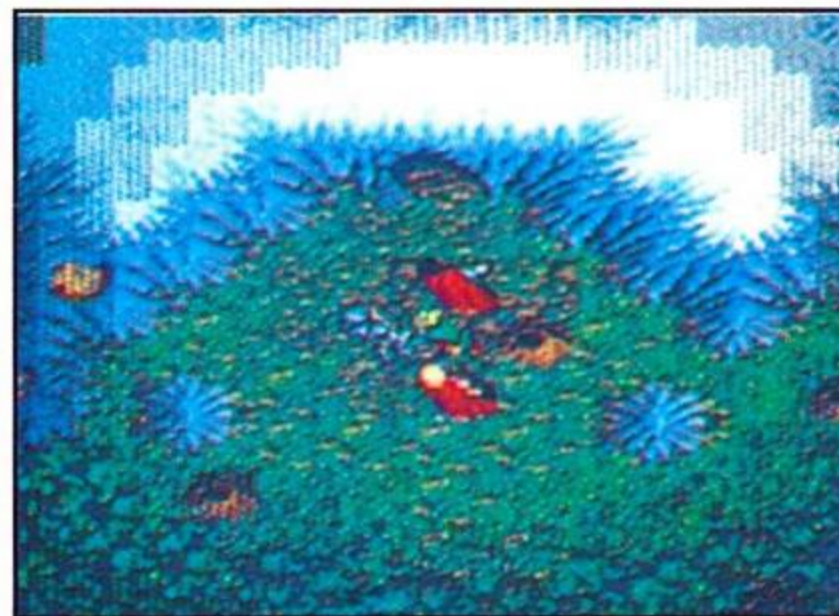
La ditta già responsabile dei *Simpsons* e di *Terminator 2* su Nintendo ha realizzato *Double Dragon II: The Revenge*. "I fan del primo gioco e coloro che ancora non lo conoscono saranno ugualmente sbalorditi dalla ricchezza della grafica e della giocabilità", dichiara un portavoce della società. Billy Lee è stato accusato di avere eliminato un altro membro del club di arti marziali Scorpion. Si tratta di una falsa accusa. Billy, insieme al fratello Jimmy, deve ancora una volta farsi largo nella giungla d'asfalto a scorrimento orizzontale per provare la propria innocenza. Il tutto significa tredici livelli di scontri corpo a corpo ininterrotti. Inutile dire che dozzine di mazze da baseball attendono solo di essere picchiate in testa agli avversari, per non parlare delle amazzoni armate di frusta. Saranno i punk crestati a prevalere o alla fine l'innocenza trionferà?

Se i possessori di un Megadrive si sentono trascurati, non è il caso di avere un attacco di carenza affettiva. La giapponese Pal Soft ha pensato a voi e *Double Dragon II* è già disponibile anche per il vostro sistema.

IPER-RAGAZZO

La Konami, meglio nota per i suoi hit *Turtles* e *Gradius*, ha realizzato un nuovo accessorio per Gameboy veramente insolito.

La console tascabile si inserisce perfettamente nell'unità Hyperboy, un affarone da appoggiare sul tavolo caratterizzato da un joystick, una lente di ingrandimento e due altoparlanti stereo. Questo gioiello è in vendita in Giappone per soli 5.800 yen (circa sessantamila lire).

Hyperboy dovrebbe essere importato nel nostro paese tra un mese o poco più. Notate come la sua uscita coincida sospettosamente con la pubblicazione dell'attesissimo *Nemesis II*, sempre della Konami. Diavoli di esperti in marketing...!

GUERRE SOTTERRANEE

Per contrastare la serie rivale *Eye of the Beholder* della SSI, la Origin ha deciso di realizzare la propria variante del super hit *Dungeon Master*. Purtroppo solo i possessori di PC potranno bearsi di questa nuova avventura.

***Ultima Underworld: The Stygian Abyss* utilizza ancora l'ambientazione fantasy di Britannia. La differenza è che questa volta i programmatori hanno utilizzato la tecnologia 3D vista per la prima volta in *Wing Commander*!**

"*Ultima Underworld* utilizza lo stesso sistema di gioco di *Dungeon Master* e *Eye of the Beholder*", dichiara un portavoce della Origin, "ma con sostanziali miglioramenti nella giocabilità. La sua ambientazione virtuale immergerà il giocatore in quel dettagliato mondo di suoni e immagini che da sempre caratterizzano le avventure della serie Ultima".

Ci saranno oltre 24 miglia di stanze e corridoi da esplorare. Lla Origin ha anche realizzato un sistema innovativo di "automappaggio" che eviterà al giocatore l'incubo di perdersi.

Sull'altro emisfero, gli avventurieri del Super Famicom stanno attualmente gustando le delizie di *Ultima VI*. La Pony Canyon è stata responsabile della conversione.Non c'è bisogno di conoscere il giapponeseper ammirare la magnifica grafica e uccidere Gargoyle!

La guerra dei tascabili

Dopo una partenza eccezionalmente lenta, il Lynx sta iniziando a riguadagnare il terreno perduto. L'Atari ha promesso che pubblicherà cinque nuovi titoli per Lynx al mese per almeno un anno. Se questa impressionante tabella di marcia verrà rispettata e la qualità dei giochi sarà almeno media, il Lynx potrebbe proporsi come serio concorrente del Gameboy e del Sega Gamegear.

Secondo le statistiche dell'Atari, 150.000 console sono state vendute solo in Inghilterra. Le ricerche di mercato effettuate indicano una media di cinque cartucce acquistate entro tre mesi dall'acquisto della console. Ehi, questi dati sembrano familiari, non è vero?

Utilizzando un sistema di sviluppo basato sull'Amiga, circa sessanta titoli sono attualmente in fase di realizzazione in Inghilterra e negli Stati Uniti. Molti programmatori, in realtà, trasferiscono direttamente la grafica da Amiga a Lynx grazie a particolari interfacce. Del resto la consolina Atari è stata progettata dallo stesso team che a suo tempo realizzò la macchina Commodore.

Le specifiche hardware del Lynx sono molto migliori rispetto alla concorrenza giapponese. I microprocessori sono più veloci, lo schermo LCD è più nitido e vanta un'infinità di colori, inoltre, un numero praticamente illimitato di sprite su schermo può essere ingrandito o ristretto a piacimento come sulle macchine arcade più sofisticate. Sotto certi punti di vista il Lynx supera in prestazioni l'Amiga, il Super Famicom e il Megadrive.

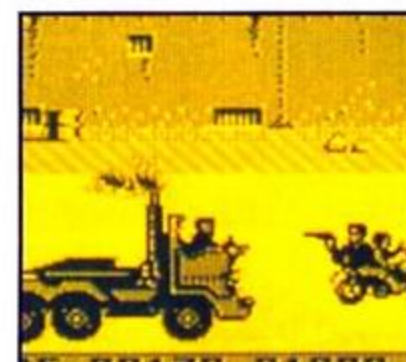
Alla fine, però, è sempre la qualità e la quantità del software a fare la differenza. È è proprio sotto questo aspetto che il Lynx ha deluso in passato. L'Atari ha bisogno di videogiochi di altissima qualità, come *Super Mario* o *Sonic*, per sfondare. Sfortunatamente non c'è notizia di titoli di questo tipo.

Ciò nonostante, l'Atari è riuscita ad accaparrarsi giochi non di secondaria qualità, come *Shadow of the Beast, Lemmings, Manchester United Europe, Switchblade II, Daemonsgate, Rampart, Ninja Garden III* e un intera carretta di titoli originali.

È probabile che *Eye of the Beholder* sarà una delle conversioni più azzeccate tra quelle che si vedranno quest'anno. Programmato dalla NuFX negli Stati Uniti, permetterà a fino a quattro giocatori di esplorare le segrete piene di mostri di questa cartuccia a 4 megabit. *Eye of the Beholder* sarà inoltre probabilmente il primo titolo per Lynx ad avere l'opzione di salvare in memoria la posizione raggiunta (speriamo).

Sembra che le cose si stiano mettendo davvero bene per la confraternita Lynx. Maggiori notizie sui prossimi numeri.

ACCLAIMiamo il gameboy

Cosa diavolo hanno in comune Arnold Schwarzenegger, Bart Simpson e il WWF? Che fra poco tutti e tre appariranno su Gameboy! Rick Haynes indaga a fondo...

Nessuno aveva mai sentito nominare la Acclaim qualche anno fa. Oggi, grazie a una serie di cartucce per NES di grande successo, questa prolifica società di New York è una delle più grandi case di videogiochi del mondo. Non c'è dubbio che questi tizi sanno come introdursi al meglio. All'inizio dell'anno la Acclaim era la prima società a produrre autonomamente cartucce per NES -in precedenza solo la Nintendo produceva software per la propria console- e un paio di mesi fa il Super NES è entrato a fare parte della parata dei best-seller con titoli come *The Simpson, Smash TV* e *Super WWF Wrestling Smashmania*.

All'inizio del mese scorso la Acclaim ha annunciato che presto convertirà i suoi titoli più popolari per Sega Megadrive e Gamegear, completando così la linea di sistemi coperti. Basta con la lezione, e spazio alle novità per Gameboy...

BART SIMPSON'S ESCAPE FROM CAMP DEADLY

Non si riesce a sfuggire a questa famiglia di Fantozzi americani. Se la dose settimanale non vi basta, la Acclaim ha pensato bene di scatenare i Simpson sul vostro Gameboy.

In questa avventura a sfondo umoristico Bart Simpson e la sorella Lisa (famosa per le performance al sax) vengono spediti in una colonia estiva, una specie di lager dove i genitori americani parcheggiano i figli quando vogliono godersi un mese di vacanza tranquilla.

Il luogo è farcito di ragazzotti malintenzionati e crudeli assistenti sociali che eccellono nell'inventare nuove "occupazioni" per i malcapitati bambini.

Dovete guidare i giovani Simpson lungo l'allucinante corsa ad ostacoli caratterizzata da sabbie mobili, piranha, trabocchetti, alligatori e bande motociclistiche. *Escape From Camp Deadly* sarà disponibile verso la fine del mese, mentre la Acclaim ne sta già preparando un seguito previsto per il prossimo anno.

TERMINATOR 2: FUTURE WARS

I Simpson e Terminator 2 sono le punte di diamante dell'attuale industria del divertimento.

Non c'è da meravigliarsi se la Acclaim si è assicurata entrambe le licenze. Grazie a immagini tratte dall'ultimo film di Schwarzy, i giocatori sono guidati attraverso una serie di sequenze arcade ricche di killer provenienti dal futuro, inseguimenti su motociclette e furiosi scontri a fuoco. In America le videocassette del film saranno distribuite agli inizi del 1992. Nei titoli di coda apparirà la scritta "Il divertimento continua sul vostro Nintendo - grazie alla Acclaim".

A proposito di ben introdotti ...

WWF SUPERSTARS

Avvantaggiandosi del richiamo di un altro programma-culto della catena televisiva BSkyB, la Acclaim ha convertito la violenza della World Wrestling Federation (quella di Hulk Hogan, "Ultimate Warrior" e Randy "Macho Kid" Savage) in un programma a base di testate, gambe torte e calci volanti. *WWF Superstars* include scontri fuori dal ring, partite testa a testa grazie all'adattatore Gamelink e interviste ai protagonisti prima e dopo ogni match.

L'ANNO DI CRISTOBAL COLON

Il 1992 é l'anno dei festeggiamenti per il cinquecentenario della scoperta dell'America, anche se il genocidio di un popolo come quello indiano non ispira nessuna festa, l'anno delle Colombiadi e dell'omaggio al genovese Cristoforo Colombo.
La edizioni E. Elle di Trieste ha pensato bene di pubblicare un modulo d'avventura, relativo al gioco di ruolo "I Cavalieri del Tempio" che ha come protagonista proprio il comandante delle tre caravelle. Nel volume dal titolo "La Veridica historia di Cristobal Colon", venduto al pubblico al prezzo di 12000 lire, oltre a nuove regole e aggiornamenti, i personaggi si ritroveranno nella Spagna del 1492, impegnati a risolvere intrighi e misteri che anticiparono la partenza alla volta delle Americhe di Cristoforo Colombo.
Per primavera (e con scadenza semestrale) inoltre, è prevista la pubblicazione di un volume intitolato "E. L. Avventura" che conterrà notizie e regole per i tre GdR editi dalla E. Elle: "Kata Kumbas", "Holmes & Co." e, appunto, "I Cavalieri del Tempio". Il prezzo al pubblico sarà di Lire 12000.

IL FUTURO DEI MULTIMEDIA

Si terrà a Frisco (San Francisco per i non addetti ai lavori) dal 10 al 12 marzo la Conferenza e Fiera Internazionale dei Multimedia e CD-ROM. Tutti i big del settore faranno almeno un'apparizione. Tra gli altri, Philips, Sony, IBM, Hitachi, Fujitsu e Toshiba. Secondo un portavoce, il campo dei multimedia rappresenta attualmente la frontiera in più rapida espansione del settore informatico, con un incremento negli investimenti pari a oltre il 70% rispetto allo scorso anno.

LA MIRRORSOFT NEL CICLONE MAXWELL

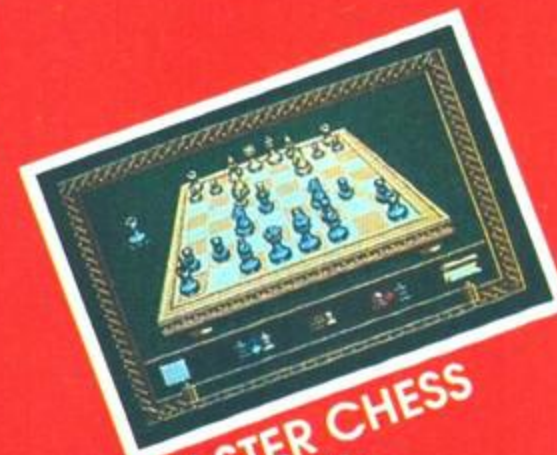
La misteriosa morte dell'editore inglese Robert Maxwell ha creato scompiglio anche nel mondo del software. La Mirrorsoft, società del gruppo Maxwell, è ora in amministrazione controllata e presto sarà messa in liquidazione. Inizialmente si era parlato di cinque distinte offerte d'acquisto, quattro da parte di altrettante società e la quinta da parte del management della Mirrorosoft. Secondo notizie giunteci poco prima di andare in stampa, comunque, sembrerebbe che sia stata l'Acclaim a spuntarla. Al momento, però, non è ancora dato sapere quali titoli siano stati acquistati dall'Acclaim e quali ritornino ai loro proprietari. Una cosa è certa: sarà un gran pasticcio e molti sviluppatori perderanno molti soldi.

CD+MIDI... ITA!

La Commodore Italiana ha annunciato la nascita del primo sistema CD+MIDI, uno strumento che permette di combinare su uno stesso CD il normale audio stereo hi-fi con informazioni MIDI. Mentre le informazioni audio possono essere lette da qualunque apparecchiatura CD, per le informazioni MIDI occorre possedere lo speciale lettore CDTV, sempre della Commodore, che già incorpora al suo interno l'interfaccia MIDI.

ARRIVA CYBERPUNK!

La Stratelibri di Milano ha annunciato la conclusione di un accordo con la statunitense Talsorian Games riguardo alla pubblicazione nel nostro paese del gioco di ruolo *Cyberpunk*. Ispirato alla corrente letteraria delle opere di Gibson, Sterling e Brunner, *Cyberpunk* getta i giocatori tra le insidie di un medioevo prossimo venturo, tra megacorporazioni, città sterminate, reti informatiche mondiali, impianti biomeccanici e bande giovanili ultraviolente. Il gioco della Talsorian ha ricevuto premi e lodi fin dalla sua prima pubblicazione, due anni fa, e si annuncia estremamente ricco di materiale di background; il sistema di gioco sarà probabilmente molto semplice, preferendo *Cyberpunk* concentrarsi soprattutto sugli aspetti più affascinanti dell'ambientazione. La pubblicazione del libro base delle regole è attesa per aprile, ma già si prevedono alcune espansioni.

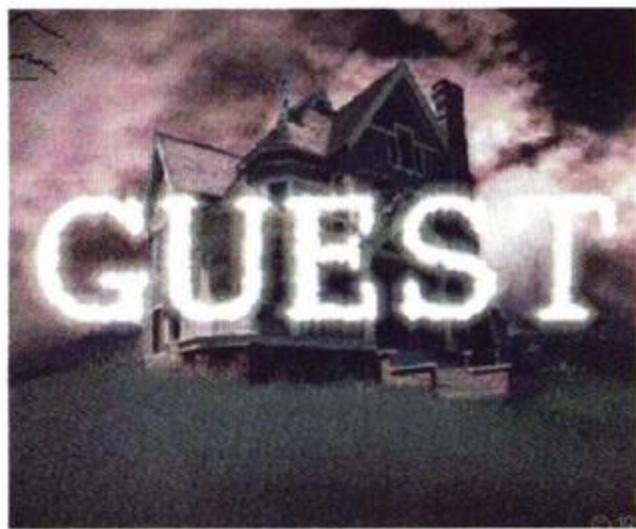
I VIDEOGIOCHI DEI CAMPIONI

SEGA®

Master System II

LA CASA IN FONDO AL VIALE

Può un gioco per computer mettervi paura? Gli sviluppatori americani della Trilobyte pensano che sia possibile - e stanno cercando di superare i limiti intrinseci del PC per provarlo. Preparatevi a nascondervi tremanti dietro il divano...

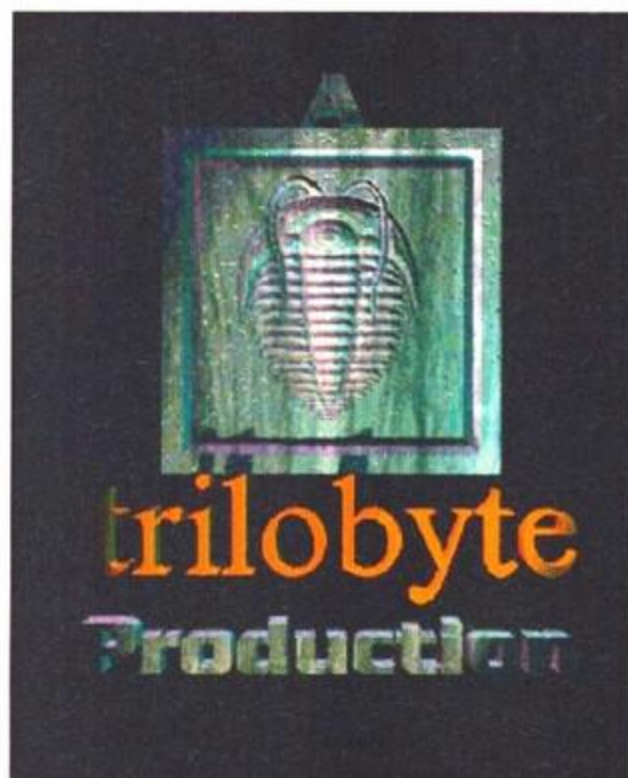
Sappiamo tutti che i film dell'orrore fanno paura. Sappiamo tutti che Stephen King è capace di farci venire i brividi con delle semplici parole scritte. Ma i giochi per computer? Fanno paura? Ma va. Fin dagli albori, innumerevoli giochi hanno cercato di far venire i brividi nella schiena a coloro che li giocavano - ma spesso i risultati erano in grado, al meglio, di creare semplicemente una certa atmosfera, al peggio, di far soltanto ridere.

Ma non più - ora c'è un gioco che è in grado di farvi rizzare i capelli in testa allo stesso modo di un racconto di H.P. Lovecraft o di un film di David Cronenberg. Almeno questo è quello che affermano Graeme Devine e il suo team della Trilobyte Software parlando del loro primo progetto software, *Guest*. Attualmente in lavorazione per CD-ROM (versione PC), se ne parla già come la cosa più vicina a un vero film interattivo.

"In pratica, volevamo produrre una versione alla David Lynch di Cluedo," spiega Devine, il quale cita il film e la serie di David Lynch, «Blue Velvet» e «Twin Peaks», come due delle principali fonti di ispirazione. A questo punto non ci vuole un genio per capire che *Guest* dovrebbe essere un gioco piuttosto arcano e bizzarro. La storia narra di un malvagio giocattolaio che nasconde un segreto sinistro. Quando una serie di bambini muoiono in circostanze misteriose dopo aver comprato i giocattoli da lui costruiti, la comunità del villaggio si comincia a porre delle domande, e la trama si infittisce quando anche il giocattolaio stesso viene trovato morto.

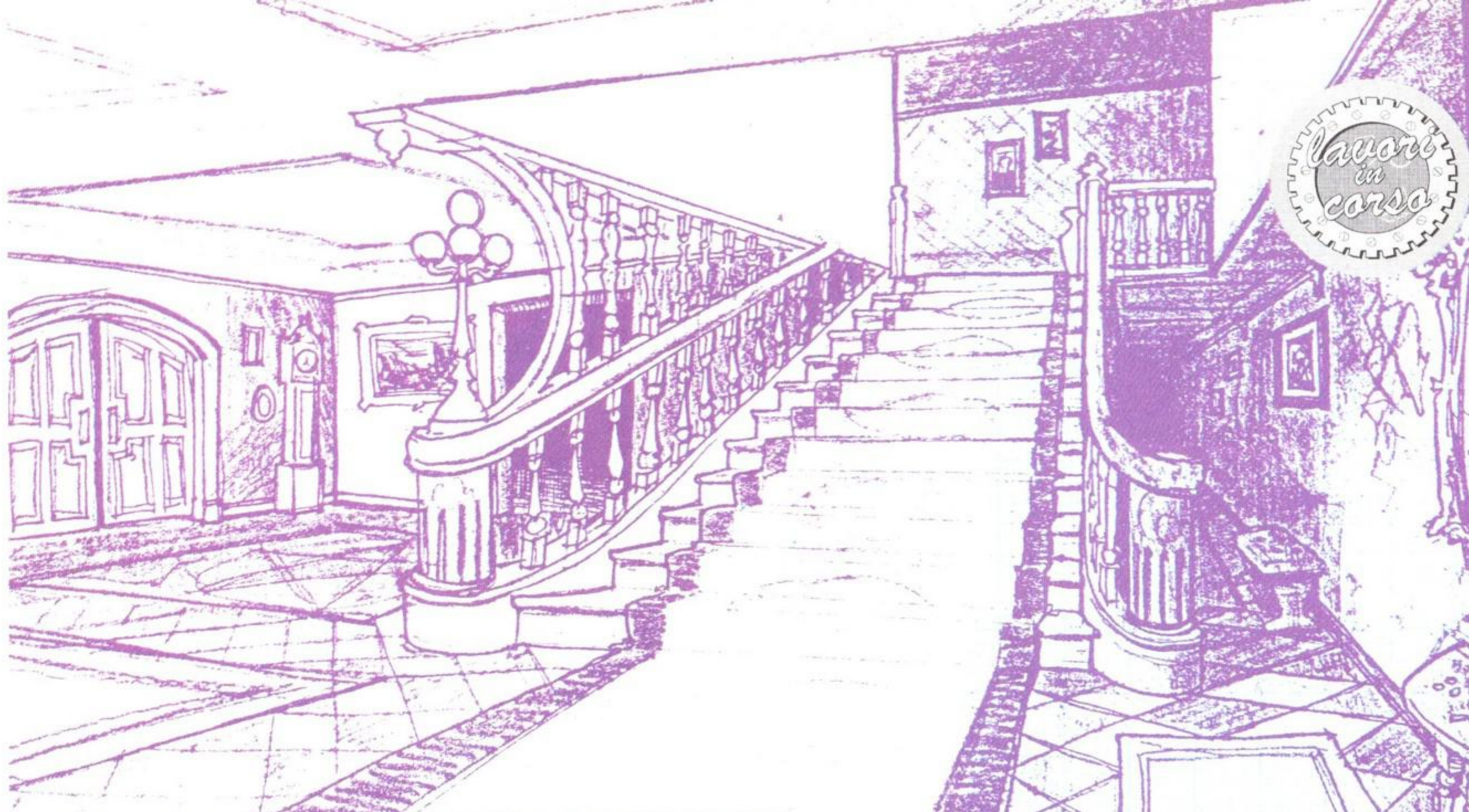
Il gioco comincia con la anonima convocazione di sei ospiti nella ex-villa del giocattolaio, isolata e lugubre in cima a una collina e ora disabitata. Nel tentativo di dare alla storia una qualità bizzarra, sognante, il giocatore interpreta non un personaggio tradizionale ma un'entità invisibile, un corpo che può spaziare ovunque all'interno della villa, risolvere enigmi, utilizzare oggetti - ma non interagire coi personaggi. In qualità di passivo osservatore più che di personaggio attivo, il compito del giocatore è di esplorare la villa e seguire nel contempo le azioni dei sei ospiti intenti a scoprire il segreto del giocattolaio.

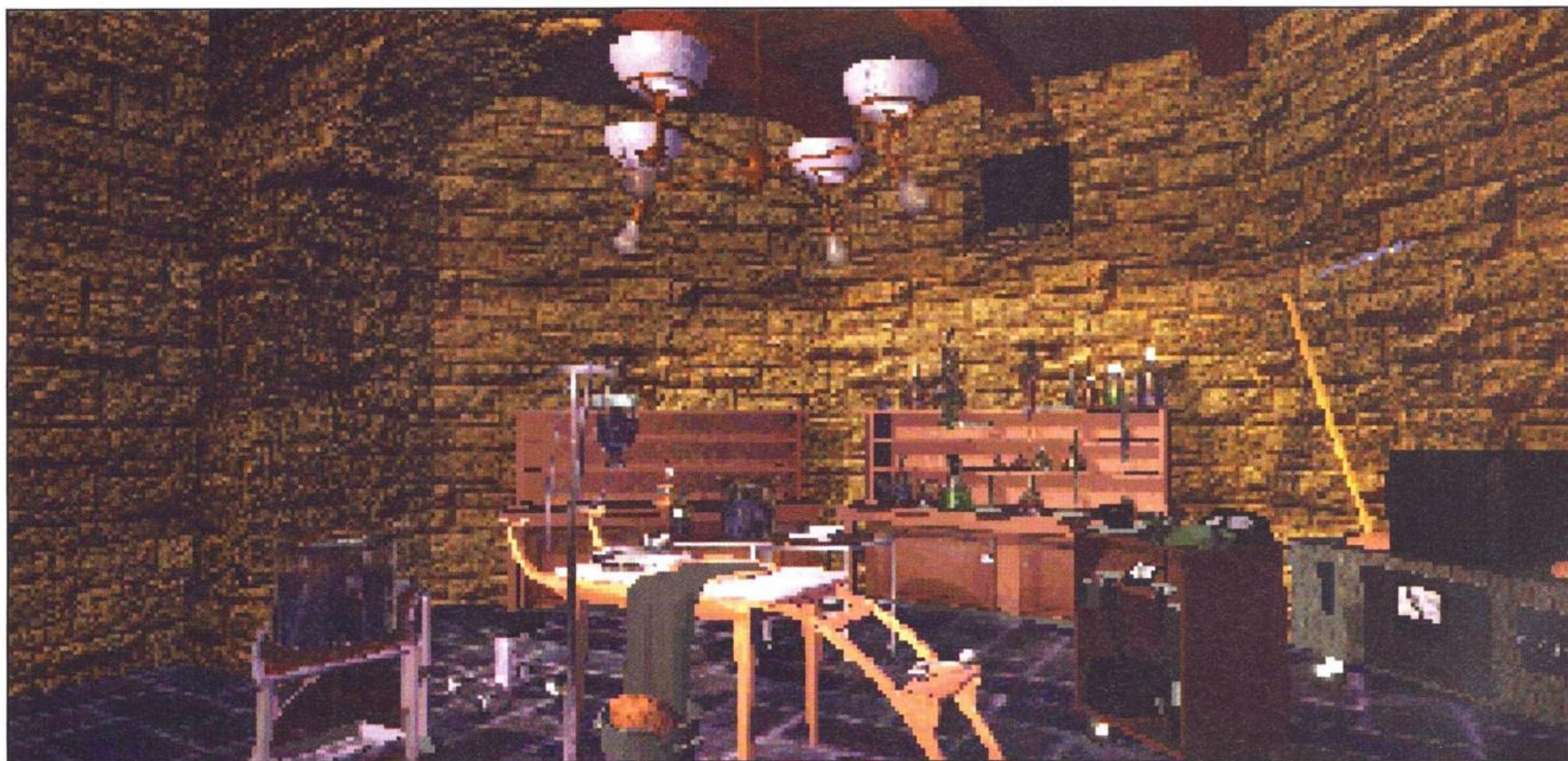
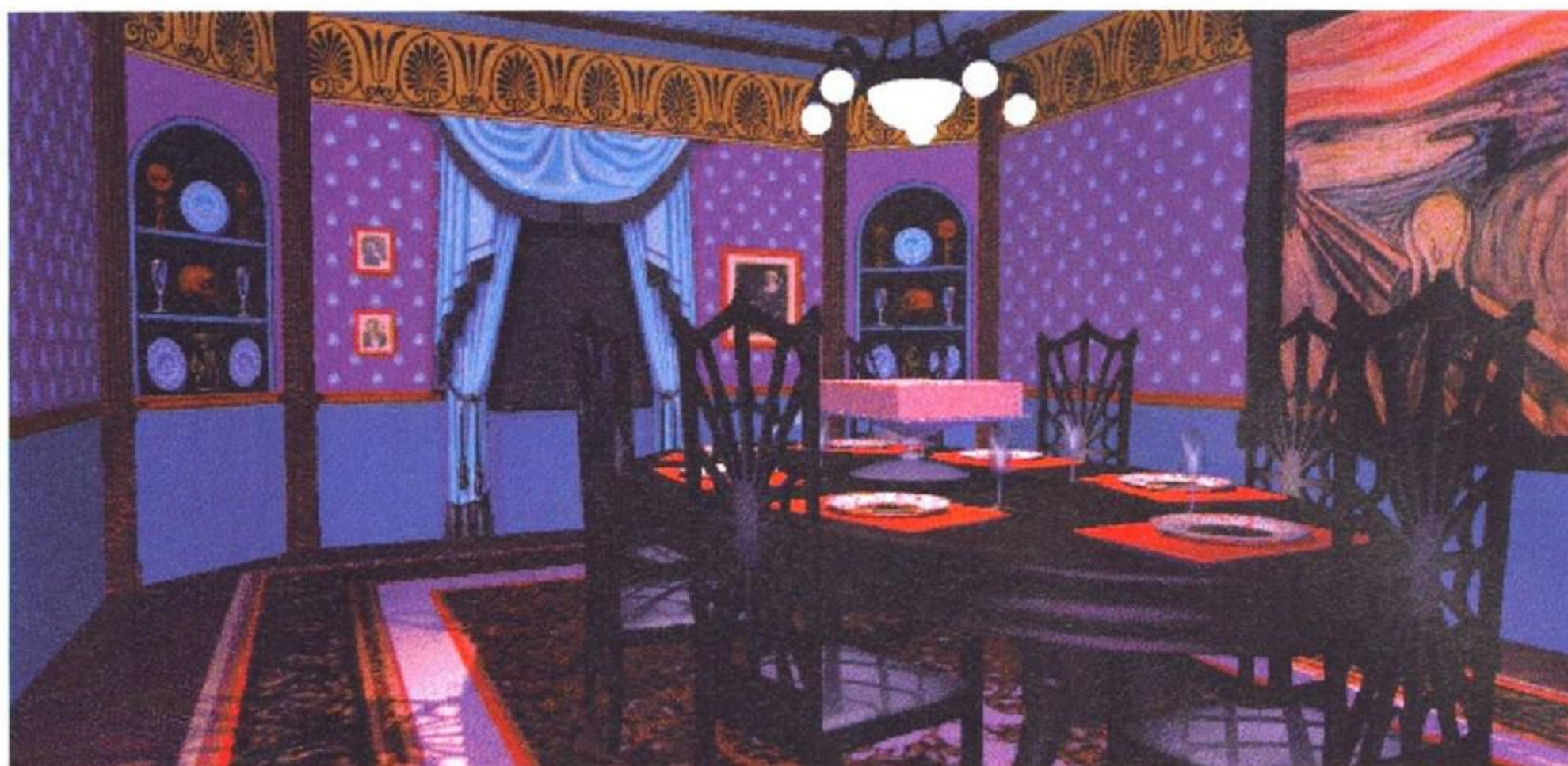
"*Guest* è come un vero film - come una corsa sulle montagne russe," dice Devine. La grande differenza, dice, è che al giocatore è data la possibilità di seguire lo sviluppo della storia come gli pare, seguendo i personaggi o esplorando i misteri della villa. "La villa ha 22 stanze e ciascuna ha un suo

segreto e un suo enigma da risolvere." La teoria è che, andando al di là della storia principale, il giocatore può auto-coinvolgersi nell'esplorazione delle stanze e dei corridoi da incubo della villa. *Guest* è diviso in due tipi di giochi distinti - tipi che Devine chiama "enigmi ambientali" e "giochi mentali". Gli enigmi ambientali sono quelli tradizionali di qualunque avventura grafica, mentre i giochi mentali sono piccoli rompicapo che appaiono in certe stanze e regalano un premio solo se vengono risolti.

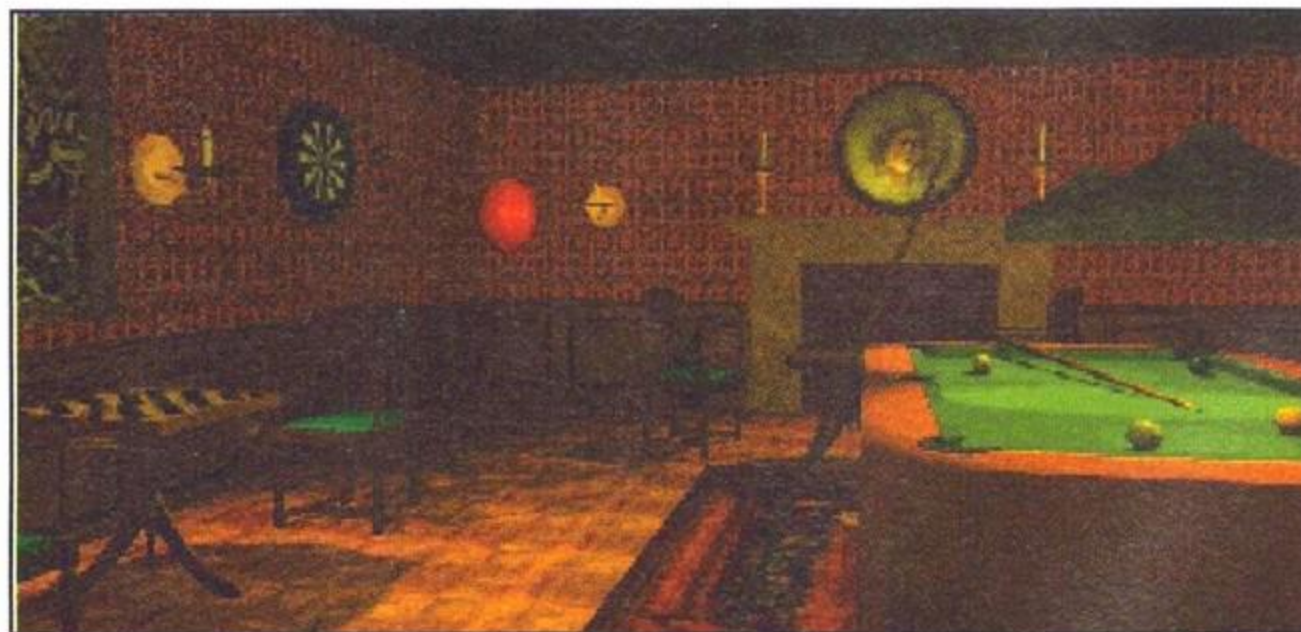
Chiunque provi l'esperienza di *Guest* per la prima volta però, non è tanto interessato alla complessità del gioco quanto affascinato da quello che ha luogo sullo schermo. Non ci sono dubbi che *Guest* abbia una grafica incredibile; prima d'ora, su una macchina da casa, si sono viste poche cose del genere. Due anni di scrupoloso «rendering» in 3D (il rendering è la resa finale di un immagine 3D: permette di ottenere un livello di realismo - che varia a seconda dell'algoritmo usato - nella colorazione dei poligoni che compongono un modello solido. Tale colorazione viene data in base al punto di vista, all'illuminazione e alla simulazione di materiale assegnata) hanno dato risultati incredibili - ogni superficie, dai tappeti alle pareti al mobilio di tutte le stanze, ha la sua consistenza o trama così da sembrare l'oggetto reale. E dato che il rendering è in "vero" 3D, il giocatore può camminare per le stanze in totale libertà ed osservare lo scenario scorrere e ruotare perfettamente attorno al suo punto di vista. Abbiamo visto un video inviato dagli Stati Uniti alla Virgin in cui le animazioni erano così impressionanti che alcuni si rifiutavano ostinatamente di credere che fossero state generate da qualcosa che non fosse un supercomputer - figurarsi un 386. Allontanatevi un attimo dallo schermo, socchiudete gli occhi e vi sembrerà di vedere un video della villa.

"Per creare ciascuna stanza ci è voluto almeno un mese," rivela Devine, spiegando che disegnare e realizzare stanze in 3D con tali precise specifiche è un lavoro lunghissimo. "C'è una casa a circa mezzo miglio dal nostro ufficio, si-

Il giocatore va a sbattere contro uno degli spettrali visitatori nella cucina della villa. Roba da brividi, eh? Non cercate di toccarli, però - gli ospiti possono parlare tra di loro ma voi è come se non esisteste. Ah, e fate attenzione a quel fantomatico gatto che attraversa i muri. Che bizzarro.

Questa potrà sembrare una normale stanza della musica, ma le apparenze possono ingannare - specialmente in un gioco come Guest. Ogni stanza ha il suo segreto e il suo enigma da risolvere.

Ecco qui come sono state realizzate le schermate di Guest. Di ciascuna stanza è stato prima disegnato uno schizzo (disegno qui sopra). Quindi il grafico ha cominciato a trasformare meticolosamente quel semplice disegno al tratto in un preciso modello tridimensionale in fil di ferro (sx). Solo per portare a termine questo compito c'è voluto un mese, e quando anche questo è finito, c'è voluto altro tempo per fare il rendering (usando un PC 486) di tutti gli oggetti e le superfici, per dargli la consistenza del materiale e l'aspetto autentico. La schermata qui mostrata è la maestosa anticamera della villa dove ha inizio il gioco. L'animazione mentre il giocatore sale le scale è assolutamente incredibile.

tuata davanti a un cimitero - l'abbiamo usata per lo schermo dei titoli del gioco e avevamo intenzione di muoverci al suo interno con una telecamera per prendere delle idee, ma era troppo piccola per i nostri scopi." Il risultato è che tutte le stanze e i corridoi della villa di *Guest* sono stati fatti da zero - una procedura così costosa che

Devine calcola che sarebbe costato meno costruire un set cinematografico di una villa, riprenderla con una telecamera e digitalizzarne le scene!

La consistenza delle superfici e le nuove frontiere della tecnologia vanno bene, ma, alla fine, fanno PAURA? Beh, considerando la tecnologia disponibile e il lavoro che ci hanno messo Graeme e il suo team, dovrebbe proprio far paura. Il gioco è stato studiato in modo che colpisca costantemente il giocatore con una combinazione di scene scioccanti in stile cinematografico e una iconografia sconvolgente e arcana, un po' come «Shining», il classico dell'orrore di Stanley Kubrick. "Ci sono parti di questo gioco in cui spaventeremo a morte il giocatore!" afferma Devine. "Abbiamo fatto tutto il possibile per rendere l'esperienza assolutamente claustrofobica. Immaginatevi di giocare al film «Alien», con tutta la tensione e il terrore - ecco cos'è *Guest*."

Anche se la funzione primaria del lettore CD è di essere una enorme memoria di massa (*Guest* è così grande che riempirebbe non meno di 90 normali floppy disk), la Trilobyte ne ha sfruttato anche le capacità sonore per creare un'atmosfera particolare. Il dialogo spettrale tra gli ospiti è stato registrato da veri attori - più di 40 minuti di dialoghi - mentre la musica è stata composta da «The Fat Man», che ha recentemente composto la colonna sonora di *Wing Commander II*. "Volevamo che fosse Danny Elfman a scrivere la colonna sonora," rivela Devine, "ma non siamo riusciti a parlare col suo agente." Comunque, gli autori hanno optato per qualcosa di simile alle colonne sonore gotiche, quasi macabre.

Nonostante le critiche rivolte nel passato ai cosiddetti film interattivi e agli "hypergiochi", Devine è convinto che *Guest* sia di un'altra categoria rispetto a giochi come *Cosmic Osmo*. "Il problema dei giochi come *Osmo* è che non hanno una trama coerente - si vaga semplicemente e si osservano le cose. *Guest* nasconde un vero mistero da scoprire e credo anche che abbia un alto valore di ripetizione - anche una volta risolto si può tornare a giocarlo e scoprire nuovi enigmi." Benché ci vorranno parecchi mesi prima che *Guest* sia disponibile, la Trilobyte ha già in progetto un secondo gioco del genere. Quindi cominciate a riempire il salvadanaio fin da oggi: i lettori CD costano. Ah, e quando sarà il momento compratevi anche un paio di mutande di scorta. Non si sa mai.

Dal 1984 vendita per corrispondenza. Per informazioni e ordini telefona allo (031) 300.174

Richiedi subito il favoloso catalogo a colori gratuito!

SI, risparmia acquistando oggi Falcon 3.0 grazie all'incredibile ed esclusiva offerta SoftMail che ti propone due soluzioni vantaggiosissime:
① **Falcon 3.0 + Weapons Control System** a sole Lit.299.000 invece di Lit.349.900
OPPURE
② **Falcon 3.0 + Air Transport Pilot** a sole Lit.169.000 invece di Lit.198.900
Affrettati: le offerte sono valide solo fino al 31/3/92!!

LIBRI

F16 FALCON V3 STRATEGY GUIDE ....TEL.
HARPOON STRATEGY GUIDE 35.000
HEART OF CHINA HINT BOOK 25.000
LEISURE SUIT LARRY BEDSIDE COMP. .30.000
LEISURE SUIT LARRY 5 HINT BOOK 20.000
MASTER ULTIMA (DAL 1° AL 6°) 39.000
POLICE QUEST 3 HINT BOOK 20.000
POOLS OF DARKNESS HINT BOOK ..25.000
QUEST FOR CLUES IV 49.000
WING COMMANDER 1&2 GUIDE 39.000

ACCESSORI PER PC IBM™

CONF. DISCHETTI KAO 3" HD 50.000
MAXX YOKE 199.000
CLOCHE PER SIMULATORI DI VOLO
MAXX PEDALS 139.000
PEDALIERA PER SIMULATORI DI VOLO: FUNZIONA ANCHE CON QUALSIASI JOYSTICK
SCHEDE MUSICALI PER PS/2 MCA ....TEL.
SOUND MASTER II.........................399.000
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER, INCLUDE CASSE E INTERFACCIA MIDI
THUNDERBOARD 275.000
SCHEDA MUSICALE COMPATIBILE ADLIB E SOUNDBLASTER

WEAPONS CONTROL SYSTEM

Weapons Control System è il sistema di controllo più potente, realistico ed efficace mai realizzato per i simulatori di volo. E' l'unico che soddisfa il polso del comando: con una mano controlla la manetta del motore e ben 7 diverse comandi a seconda del programma con il quale si usa. E' compatibile con: Chuck Yeager Air Combat, Falcon, Falcon AT, Falcon 3.0, F19 Stealth Fighter, Air Transport Pilot, Flight Sim 4, Flight of the Intruder, Their Finest Hour, BattleHawks 1942, Secret Weapons of Luftwaffe, A10 Tank Killer, Red Baron Wing Commander, F14 Tomcat. (NOTA: WCS si inserisce nella presa della tastiera: è adatto a tastiere con presa circolare a 5 PIN) • **LIT. 250.000**

Les Manley lost in Los Angeles
PC IBM™ Lit.69.000

AMIGA™

ADD: ACTION COMPILATION 79.900
(CONTIENE: HEROES OF LANCE/HILLSFAR/DRAGONS OF FLAME)
ADD:LEGEND OF DARKMOON ....TEL.
AH73 THUNDERHAWK (ITALIANO) .59.000
AMOS, AMOS 3D & COMPILER ....TEL.
CRUISE FOR A CORPSE 59.900
CRUSADERS OF DARK SAVANT ....TEL.
DOUBLE DOUBLE BILL 59.900
(CONTIENE: TV BASKETBALL, TV FOOTBALL, LORDS RISING SUN, WINGS)
ELVIRA - ARCADE GAME 49.000
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS 59.000
GRAND PRIX ....TEL.
HARPOON BATTLESET #4....................TEL.
HARPOON CHALLENGE PACK 159.000
HEART OF CHINA 99.900
HEIMDALL ....TEL.
LEISURE SUIT LARRY 5 ....TEL.
RED BARON ....TEL.
RISE OF DRAGONS 99.900
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 2 ....TEL.
SCENERY DISK #12 (FLIGHT SIM.) 49.000
SHADOW SORCERER ° 59.900
SISTHEMA II (1MB/TOTOCALCIO) 89.000
SPACE ACE: BORF'S REVENGE ....TEL.
SPACE QUEST 4 ....TEL.
TIP OFF 49.900
TOP WRESTLING ° ....TEL.
ULTIMA VI ....TEL.
UMS II PLANET EDITOR ....TEL.
WARM UP ° ....TEL.
WILLI BEAMISH ....TEL.
WING COMMANDER ....TEL.
WWF WRESTLING 29.900

CDTV™ TELEFONARE

PC IBM™

ADD: COLLECTOR'S EDITION 129.000
(CONTIENE: POOL OF RADIANCE/CURSE OF AZURE BONDS/SECRET OF SILVER BLADES)
ADD:LEGEND OF DARKMOON ....TEL.
ADD:SHADOW SORCERER ° 69.900
BRIDGE V (ULTIMATE BRIDGE) 59.000
CIVILIZATION ....TEL.
CONQUEST OF LONGBOW 99.900
CRUSADERS OF DARK SAVANT ....TEL.
CRUISE FOR A CORPSE ° 59.900
ELVIRA II JAWS OF CERBERUS (HD) .69.000
FALCON 3.0 MISSION DISK ....TEL.
FEMME FATALE (VM18) 69.000
GRAND PRIX ....TEL.
GREAT BRITAIN SCENERY F.S. 99.000
GUNSHIP 2000 ....89.900
HARPOON BATTLE SET #4 (SOLO 5") 55.000
HARPOON CHALLENGE PACK 169.000
HARPOON SCENARIO ED. (SOLO 5") 79.000
HOME ALONE 59.000
JACK UNLIMITED GOLF (HD) 69.000
LEISURE SUIT LARRY V (HD) 89.900
MIKE DITKA'S FOOTBALL (HD) 59.000
ROMANCE OF 3 K.DOMS 2 (SOLO 3") .99.000
PATTON STRIKES BACK 99.000
PENTHOUSE J. (VM 18) 69.000
SIM ANT 99.900
SISTHEMA TOTOCALCIO ° 99.000
SORCEROR'S APPLIANCE (VM 18) 69.000
SOUND, GRAPHICS & AIRCRAFT 75.000
STRIKE COMMANDER ....TEL.
TAKING OF BEVERLY HILLS 69.000
TEAM YANKEE II ....TEL.
TEST DRIVE II COLLECTION 59.000
THE LOST ADMIRAL 89.000
THE PERFECT GENERAL 89.000
THE SIMPSONS 49.900
TOP WRESTLING ° ....TEL.
ULTIMA VII ....TEL.
WILLY BEAMISH (HD) 99.900
WING COMMANDER 2 (HD) 79.900
WING COM. 2: SPECIAL OPS 59.000
WING COM. 2: SPEECH PACK 29.000

IN ESCLUSIVA PER I CLIENTI SOFTMAIL IL NUOVISSIMO MAGAZINE "FIRST CLASS" OGNI MESE CON NOVITÀ, RECENSIONI, OFFERTE E PRODOTTI ESCLUSIVI.
GRATIS IN OGNI SPEDIZIONE

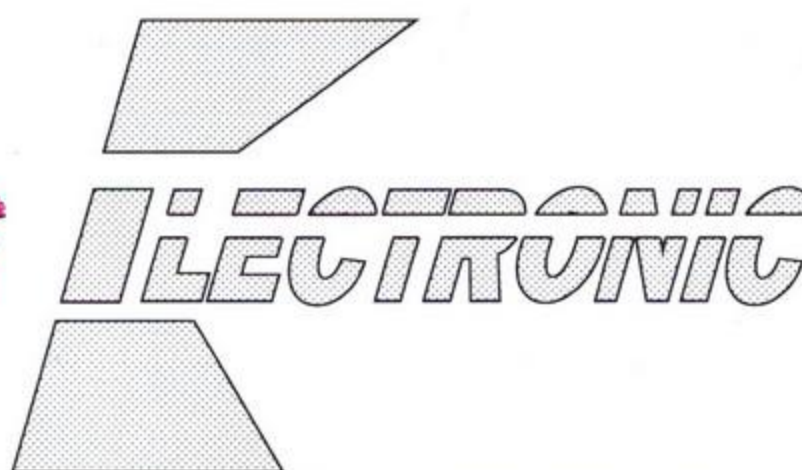
TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA • NOMI E MARCHI PROTETTI SONO CITATI SENZA INDICARE I RELATIVI BREVETTI

BUONO D'ORDINE DA INVIARE A: LAGO SOFTMAIL - VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL 031/300.174 - FAX 031/300.214

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	PREZZO
	Spese di spedizione Lit.	7.000
	TOTALE LIT.	

ORDINE MINIMO LIT.30.000 (SPESE ESCLUSE)
☐ Pagherò al postino in contrassegno
☐ Allego assegno NON TRASFERIBILE intestato a: LAGO SNC
ADDEBITATE L'IMPORTO SULLA MIA: (INDICARNE N° E SCADENZA) ☐ CartaSì ☐ Visa ☐

COGNOME E NOME
INDIRIZZO E N° CIVICO
CAP, CITTÁ E PROVINCIA
PREFISSO E N° TELEFONICO
FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

Dichiaro di accettare integralmente le condizioni di vendita riportate sull'ultimo catalogo SoftMail

COMPUTERS DIFFUSION

CONSULENZE - VENDITA - INSTALLAZIONE - ASSISTENZA TECNICA

CONSOLE - HOME & PERSONAL COMPUTERS - ACCESSORI

'92 PREZZI PAZZI !

Richiedi il nostro catalogo completo con i prezzi aggiornati !!!

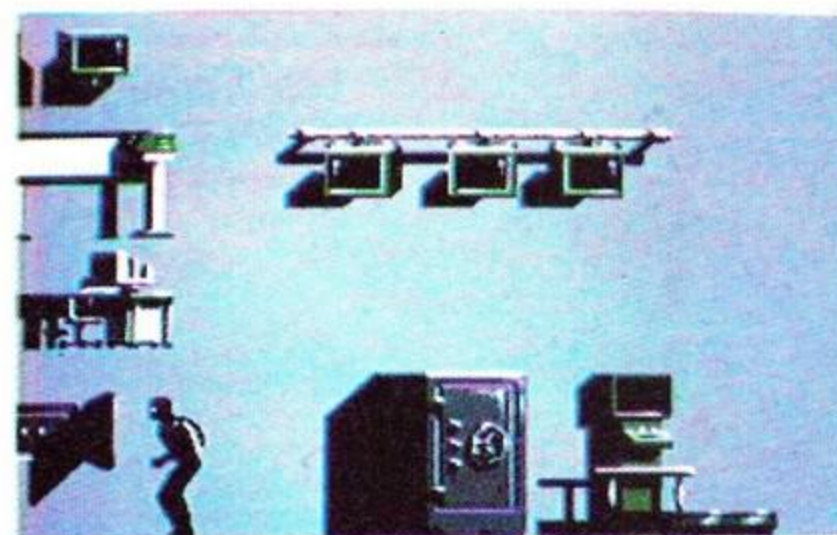
SUPER Amiga 500 (Garanzia Commodore Italiana) Appetizer L. 649.000
Modem Professionali HAYES compatibili 2400 Baud MNP-5 L. 295.000
Hard Disk CONNER 120 MB High Quality e High Speed L. 799.000

Prezzi IVA compresa, Vendita anche per corrispondenza !

KRAMER ELECTRONIC - Via A.Kramer, 19 - 20129 Milano - MM1 P.ta Venezia
Tel. 02 / 76008728 - Fax 02 / 76008728, --> Portaci questo tagliando ...

OMAGGIO

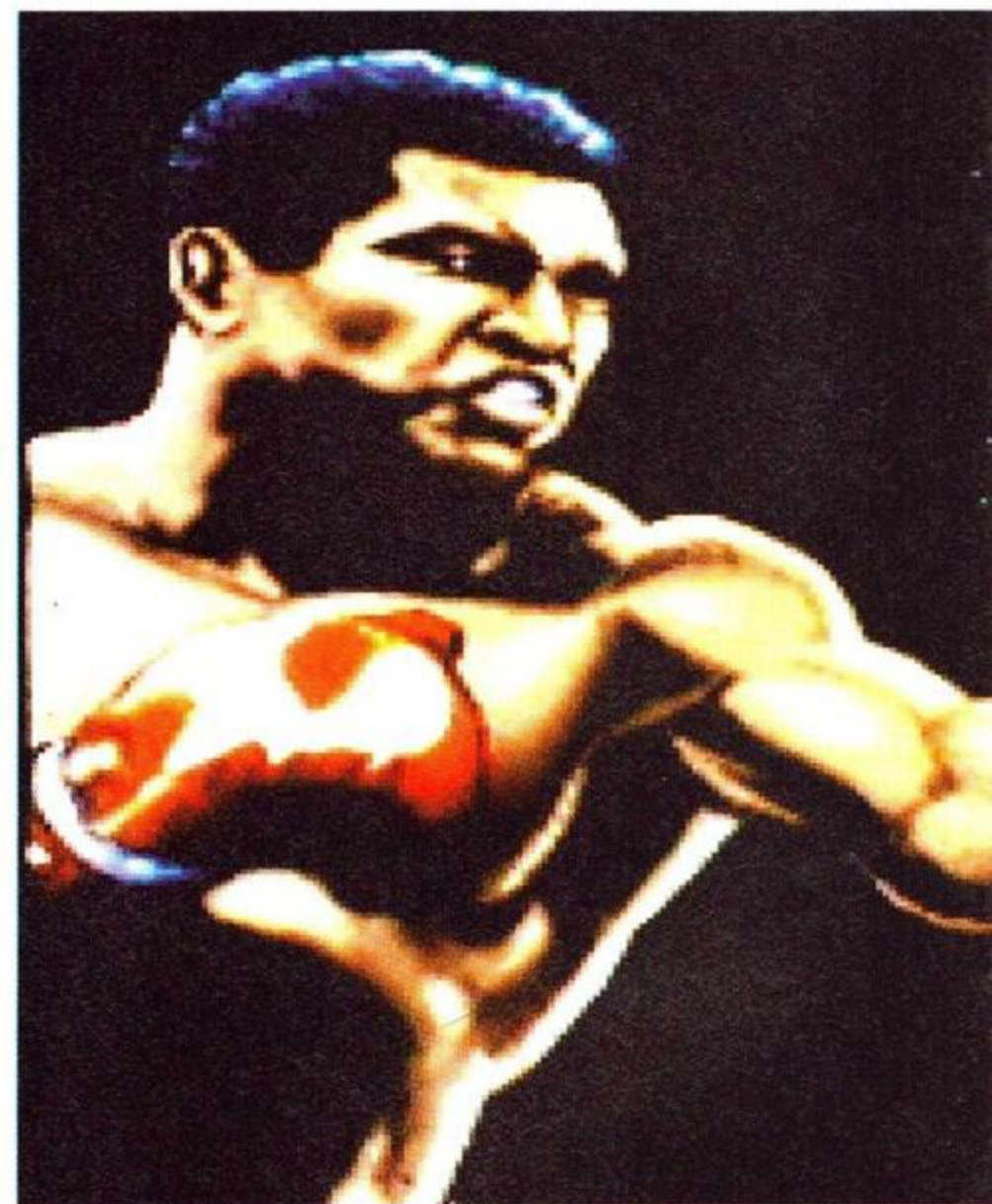
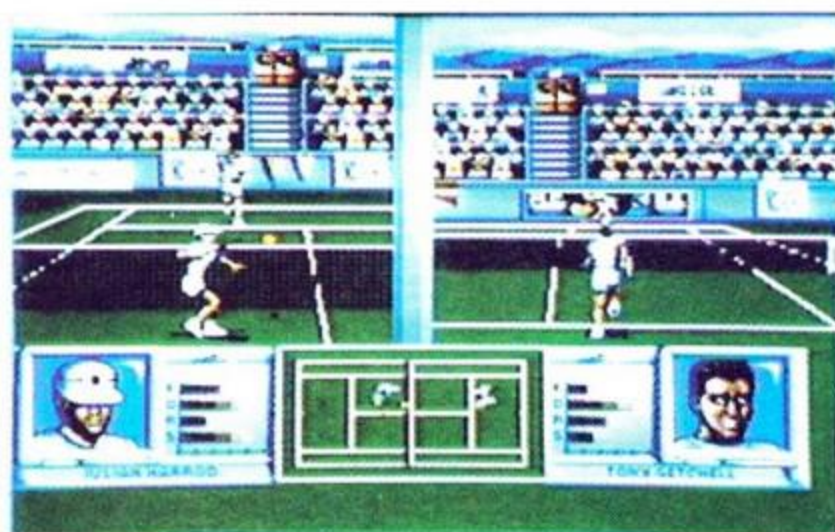
IL RE DEL CRIMINE

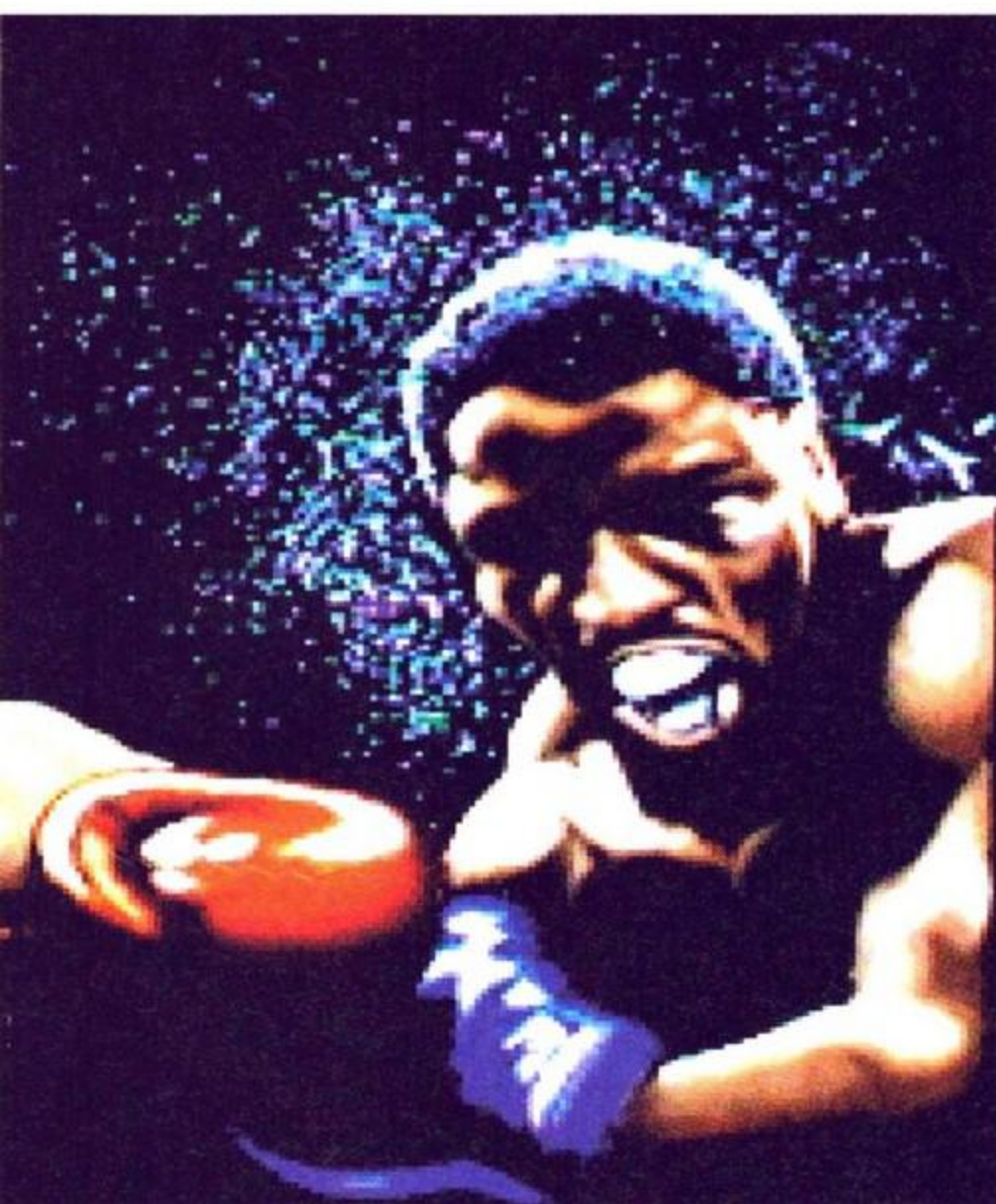
I fan del fumetto italiano hanno festeggiato il novembre dello scorso anno l'anniversario dei trent'anni di Diabolik. Creato nel 1961 dalle sorelle Angela e Luciana Giussani, Diabolik ha segnato insieme a Tex un'intera generazione. Ancora oggi, con la pur agguerrita concorrenza di titoli come Dylan Dog e Martin Mystere, il signore dei ladri e della notte viaggia tra inediti e ristampe tranquillamente sulle duecentomila copie a numero.

Che il fumetto nero delle sorelle Giussani non sarebbe passato sotto silenzio fu chiaro fin dalla pubblicazione del lontanissimo numero uno. La scelta di un personaggio negativo come eroe della serie, il fatto che convivesse apertamente con la sua compagna, Eva Kant, senza essere sposato (Dio Mio, che scandalo!!!) e la catena pressoché ininterrotta di figuracce da parte delle forze dell'ordine (rappresentate dal coraggioso ma ingenuo e sfortunato ispettore Ginko) appassionarono i lettori e fecero gridare allo scandalo i benpensanti. Oggi queste polemiche possono fare sorridere, ma ricordate che quelli erano i tempi in cui le gemelle Kessler dovevano nascondere le loro splendide gambe sotto caste calzamaglie.

Sia come sia, non c'è dubbio che questo gusto del proibito contribuì in modo determinante alla diffusione del fumetto tra i lettori. Che i fan di Diabolik siano ancora oggi affezionati al personaggio è provato dal fatto che la media dei lettori si aggira intorno ai trenta-quarant'anni. Un fenomeno forse unico, se si esclude l'altro "grande vecchio": Tex Willer.

In coincidenza con il trentennale diverse iniziative hanno posto una volta di più il nome di Diabolik sotto i riflettori. La RAI e la Fininvest hanno annunciato la co-produzione di una serie televisiva a episodi ispirata alle avventure del ladro mascherato. Lo sceneggiatore di questo fulgido esempio di perestrojka televisiva è Alfredo Castelli, nome d'oro del fumetto italiano attualmente famoso per il detective dell'impossibile Martin Mystere. Diabolik torna così sullo schermo per la seconda volta dopo il film *Diabolik* del 1967, diretto da Lamberto Bava. Allora c'era John Philiph Law a prestare il proprio volto all'eroe, mentre chi sarà in Diabolik degli anni novanta non è ancora stato comunicato (sarà l'inossidabile Michele Placido?).

Le schermate di Diabolik ricordano molto da vicino il primo titolo dedicato a Dylan Dog. Stanze da visitare, enigmi da risolvere e via dicendo. Questa volta però non dovrete sfuggire agli uccisori ma all'ispettore Ginko e ai suoi piedipiatti.

Più vicina agli interessi di noi videogiocatori è la notizia che la Simulmondo ha concluso un accordo con Luciana Giussani per la realizzazione di un gioco per computer ispirato alle avventure di Diabolik. Il gioco, del quale potete vedere alcune schermate di anteprima in questa pagina, dovrebbe essere simile nella sua struttura ai tradizionali arcade/adventure a scorrimento orizzontale, con numerose locazioni da visitare e rompicapo da risolvere. La Simulmondo continua quindi nella sua politica di pubblicare giochi sugli eroi d'oro del fumetto italiano. A detta della Simulmondo il successo di vendite del titolo ispirato a Dylan Dog confermerebbe il successo di questa scelta. Che sia Tex il prossimo personaggio nel mirino degli amici di Bologna?

A proposito di Dylan Dog, è stata annunciata la prossima pubblicazione del secondo titolo della serie. *Dylan*

(Sopra) Ancora sport! Dopo Tennis Manager, eccoci ancora sui circuiti intrernazionali con I Plat 3D Tennis. Grafica e concetto di gioco completamente rivoluzionato che si addice maggiormente al prefisso "I Play". Per quanto riguarda la giocabilità chi vivrà...

(Sotto) Un'immagine introduttiva di Boxing Champion.

Dog: The Looking Glass sarà prossimamente disponibile per Amiga e PC EGA/VGA. L'avventura, come il titolo avrà già suggerito ai "dylandogghiani" più esperti, si ispira al numero 10 della serie regolare *Attraverso lo Specchio* e al numero 44 *Riflessi di Morte*. I dettagli sulla trama sono ultrasegreti ma il gioco vanterà una nuova interfaccia utente targata Simulmondo che si annuncia estremamente funzionale.

Un altro titolo attualmente in fase di produzione è *Boxing Champion* (anche di questo potete vedere in queste pagine alcune immagini in anteprima), che continua dopo il calcio, il tennis e la formula uno la linea dei giochi sportivi della ditta bolognese.

CITTÀ VIRTUALE

A spasso per le strade di Barcellona, la città che ospiterà i giochi olimpici del 1992, prima ancora che sia costruita!

C'erano una volta in TV i primi esperimenti di grafica computerizzata. Gli spettatori spalancavano la bocca davanti ai nuovi giochi di immagini trasmessi dalle televisioni pubbliche e private. I tempi, si sa, cambiano, e oggi la quantità e la qualità delle animazioni computerizzate che si vedono in TV e al cinema non sorprende più nessuno. Il telespettatore medio si limita a sollevare un sopracciglio davanti a pesci virtuali che nuotano in un mare d'olio e a serpentoni d'acqua che si contorcono per lo schermo. In un certo senso questa assuefazione è un tributo all'abilità e alla fantasia delle molte ditte che oggi si occupano di grafica computerizzata. Il mercato dell'animazione elettronica è oggi in rapida espansione, soprattutto nel settore cinematografico, in quello televisivo e in quello pubblicitario. Una delle maggiori esponenti in questo campo di arte commerciale è la Digital Pictures di Londra.

La Digital Pictures venne fondata nel lontano 1982, da un team di due persone. Da allora la società si è ingrandita con grande rapidità e oggi dà lavoro a quindici tra tecnici programmatori ed animatori. Gli incarichi più recenti includono alcuni spot pubblicitari per il Regno Unito e le sigle di alcuni programmi trasmessi da Channel 4. Per quanto questi progetti possano essere laboriosi, questo è nulla se paragonato alla creazione di un'intera città virtuale: Barcellona.

GIUNGLA D'APPALTO

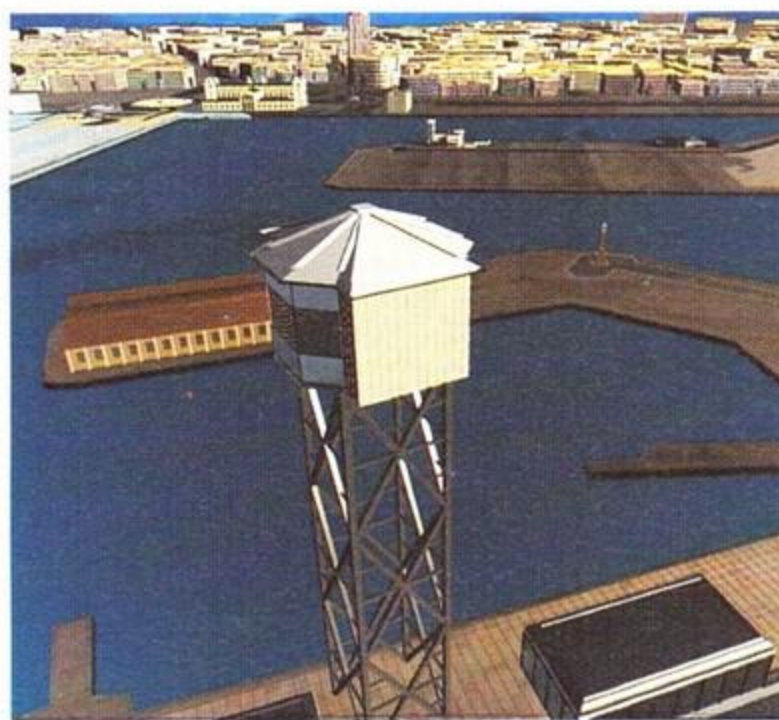
Mentre i Giochi Olimpici rappresentano il principale evento sportivo per gli atleti di tutto il mondo, essi sono anche l'occasione per la città, e la nazione, che li ospita di mettersi in mostra. Quando a Barcellona venne conferito l'onore di ospitare i giochi del 1992, un progetto di restauro e costruzione per gran parte della città divenne inevitabile.

Ma quando la società Port 2000 annunciò una serie di idee per una riprogettazione in grande scala della zona del porto e del litorale di Barcellona, la reazione dei cittadini non fu unanimamente positiva. Per superare questo problema, Port 2000 incaricò la "divisione video" di produrre un filmato pubblicitario di 45 secondi che mostrasse gli aspetti positivi del lavoro di ricostruzione. L'idea che scaturì fu quella di un documentario aereo generato dal computer sulla nuova zona portuale. E stato a questo punto, naturalmente, che la Digital Pictures è entrata in scena.

La Digital Pictures aveva già svolto lavori di questo tipo, anche se in scala più piccola, per il padiglione inglese della DTI a Siviglia e per una proposta di aeroporto a Hong Kong. La qualità di queste due realizzazioni ha permesso alla Digital Pictures di assicurarsi la commessa spagnola senza difficoltà. Kim Aldis, il responsabile del progetto e capo dell'uffici animazione, descrive questo progetto utilizzando l'aggettivo "titanico", e aggiunge: "È la prima volta che un'intera città viene digitalizzata e animata con tale dettaglio. Il lavoro svolto per Hong Kong si era avvicinato a questo traguardo, ma il progetto spagnolo ha una dimensione fin'ora inedita".

FAI DA TE... LA TUA CITTA'

Il primo ostacolo da superare fu la raccolta del materiale di riferimento su cui lavorare. Kim ha trascorso parecchio tempo a Barcellona scattando numerose fotografie e pianificando le inquadrature che verranno utilizzate nell'animazione. Inoltre piantine stradali, piani architettonici e mappe degli edifici sono stati collezionati in grande quantità, formando una grossa collezione di dati alla quale fare riferimento.

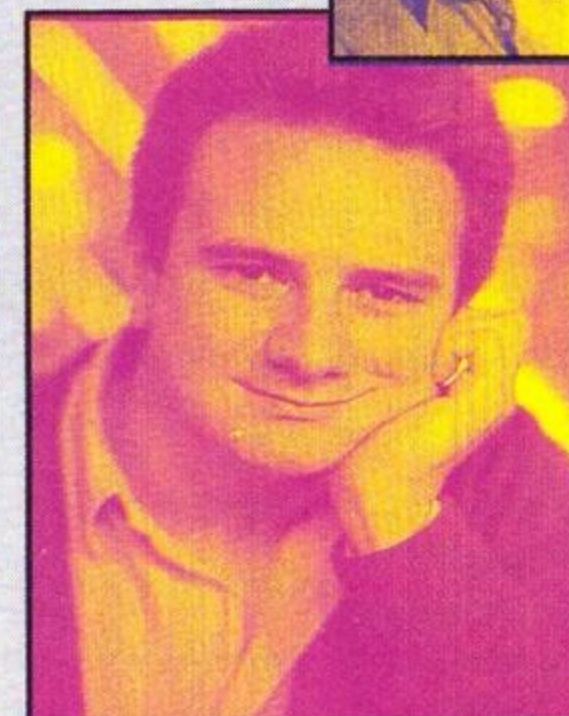
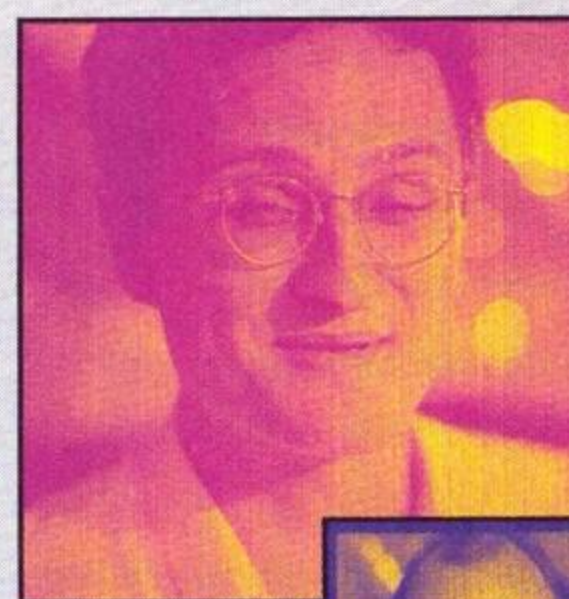
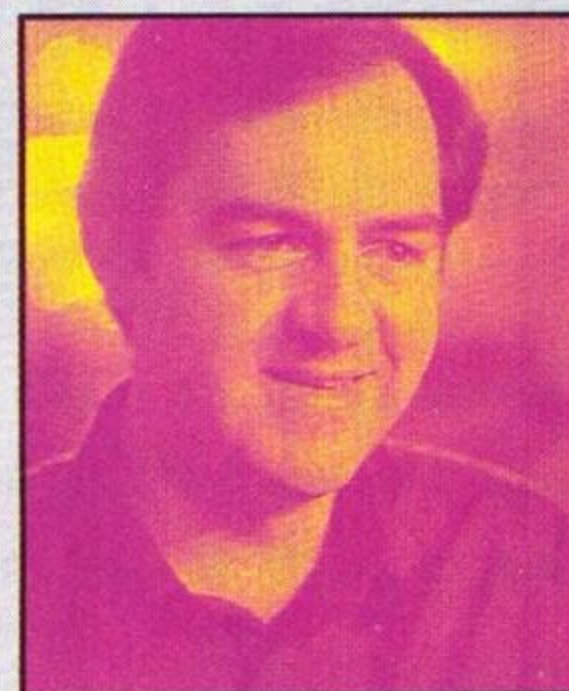
Tornato a Londra, l'impegno successivo di Kim fu progettare la struttura base del filmato. La prima idea che gli venne in mente fu di iniziare con un filmato di otto secondi ripreso dal vivo che mostrasse la città come è oggi, seguito da trentadue secondi di animazione su come la città si sarebbe trasformata. Nel frattempo gli altri quattro animatori si dedicarono all'epica impresa di digitalizzare tutti i dati raccolti sulla città; il software utilizzato è il DigiPix, un programma creato appositamente per la società che gira

su una stazione di lavoro Silicon Graphics 4D20. Alla Digital Pictures hanno a disposizione otto di queste stazioni, e il costo di ognuna di esse si aggira intorno ai 60 milioni. Ogni terminale può generare un fotogramma di animazione con la stessa risoluzione di uno schermo TV da una palette di sedici milioni di colori in soli trenta minuti. Provate a fare il confronto con l'Amiga!

La Port 2000 desiderava che l'animazione rendesse l'idea di "crescita" della città. Questo risultato è stato ottenuto utilizzando numerose tecniche, incluse mappe animate

che diventavano opache o trasparenti secondo la necessità. Le distese d'acqua vennero modellate utilizzando mappe "ondulate", mentre ombre gettate da nubi fittizie hanno migliorato la verosimiglianza del paesaggio. Il risultato finale? Un volo su Barcellona rapido e mozzafiato. I suoi nuovi edifici e le piazze si formano davanti agli occhi dello spettatore mentre il punto di vista plana e scende in picchiata sulla città.

E IL FUTURO?

Insomma, quanto siamo lontani da film totalmente generati dal computer? E una domanda che ha suscitato numerose discussioni alla Digital Pictures. Generare immagini realistiche di oggetti costruiti dall'uomo, come edifici e strade, non richiede molti problemi. Anche oggetti naturali, come alberi o nubi, possono essere rappresentati con sufficiente verosimiglianza. Il vero problema sono gli umani e gli animali. Generare un viso umano è un impresa incredibilmente complessa, date le intricate interazioni che regolano i movimenti del viso. Un giorno però si riuscirà a fare anche questo, e state tranquilli che quando accadrà K sarà là per indagare...

LA SQUADRA VINCENTE

((dall'alto in basso)
Kim Aldis
Responsabile del Progetto
Direttore dell'Ufficio Animazione

Alec Knok
Capo Animatore

Jan Pinkava
Animatore

Chris Barret
Animatore

Damien Steel
Animatore

David Lomax
Software

MILANO TELE OLIMPICA?

È ormai diventata realtà la candidatura di Milano per le Olimpiadi del 2000. Alla fine del 1991, a Istanbul, è stata presentata ufficialmente a Samaranch, il presidente del CIO (Comitato Olimpico Internazionale). La documentazione, oltre al logo ufficiale della candidatura e ai rapporti sui progetti italiani dell'organizzazione della manifestazione, conteneva un prospetto computerizzato su quella che sarà la Milano dell'anno 2000.

Il progetto, realizzato dai fratelli Carraro di Abacus, illustra utilizzando le tecniche multimediali di Desk Top video, quella che è stata la ricerca di anni e anni di lavoro per le soluzioni urbanistiche e logistiche per sviluppare l'anello urbanistico di Milano in funzione delle prime Olimpiadi del nuovo millennio.

A differenza del lavoro realizzato per Barcellona, da intendersi più come un "viaggio" esclusivamente visuale, il progetto di "Milano 2000" mette l'accento sull'aspetto "interattivo" della presentazione della città.

Tramite menu molto familiari ai giocatori d'avventure grafiche, è possibile "camminare" lungo le strade della "vecchia" MIlano e, selezionando l'apposita icona, vederne una data zona, Piazza Duomo, La Scala, La Galleria , Corso Vittorio Emanuele, ecc, come sono oggi, com'erano nel passato e come verranno trasformati nel futuro, per rendere il capoluogo lombardo adatto a una manifestazione impegnativa come le Olimpiadi.

Gli impianti sportivi a disposizione dell'organizzazione possono essere visualizzati in ogni loro particolare selezionandoli da questo menu. Oltre alle immagini del testo accompagna e spiega le funzioni di ogni impianto.

La stessa cosa può essere fatta per gli impianti che ospiteranno le varie discipline sportive, soprattutto con le strutture ancora in via di completamento. L'intenzione di base è quella di risvegliare nell'utente un impulso che faccia leva sull'aspetto mnemonico, piuttosto che basato solo su cartine e depliant. Se è possibile vedere su monitor come si presenterà una data piazza del centro di Milano, diventerà automatico, o quasi, ricordarsi l'aspetto della via alla sua destra o alla sua sinistra.

Il concetto di "Villaggio Globale" è stato applicato al villaggio Olimpico, luogo più che mai catalizzatore dell'insieme di lingue, culture e usanze, diverse tra loro. Un concetto se vogliamo rivoluzionario, essendo questa la prima volta che viene applicato a una manifestazione sportiva di questa portata.

L'aspetto telematico farà, nelle intenzioni degli organizzatori, la parte del leone nelle edizione delle Olimpiadi del 2000, sintomo di ciò che il nuovo millennio porterà a qualsiasi livello nel mondo delle comunicazioni. Oltre alla alta definizione televisiva, nei progetti della Milano 2000 è l'interazione da parte del pubblico con le immagini che viene considerata uno strumento con il quale lo spettatore possa, nei limiti del possibile, gestire a proprio piacimento lo spettacolo. Già l'esperimento delle "Pay TV" ne è un esempio, che però sarà amplificato in occasione della manifestazione. Questo non significa che sarà necessario pagare per vedere le immagini delle competizioni sportive, il

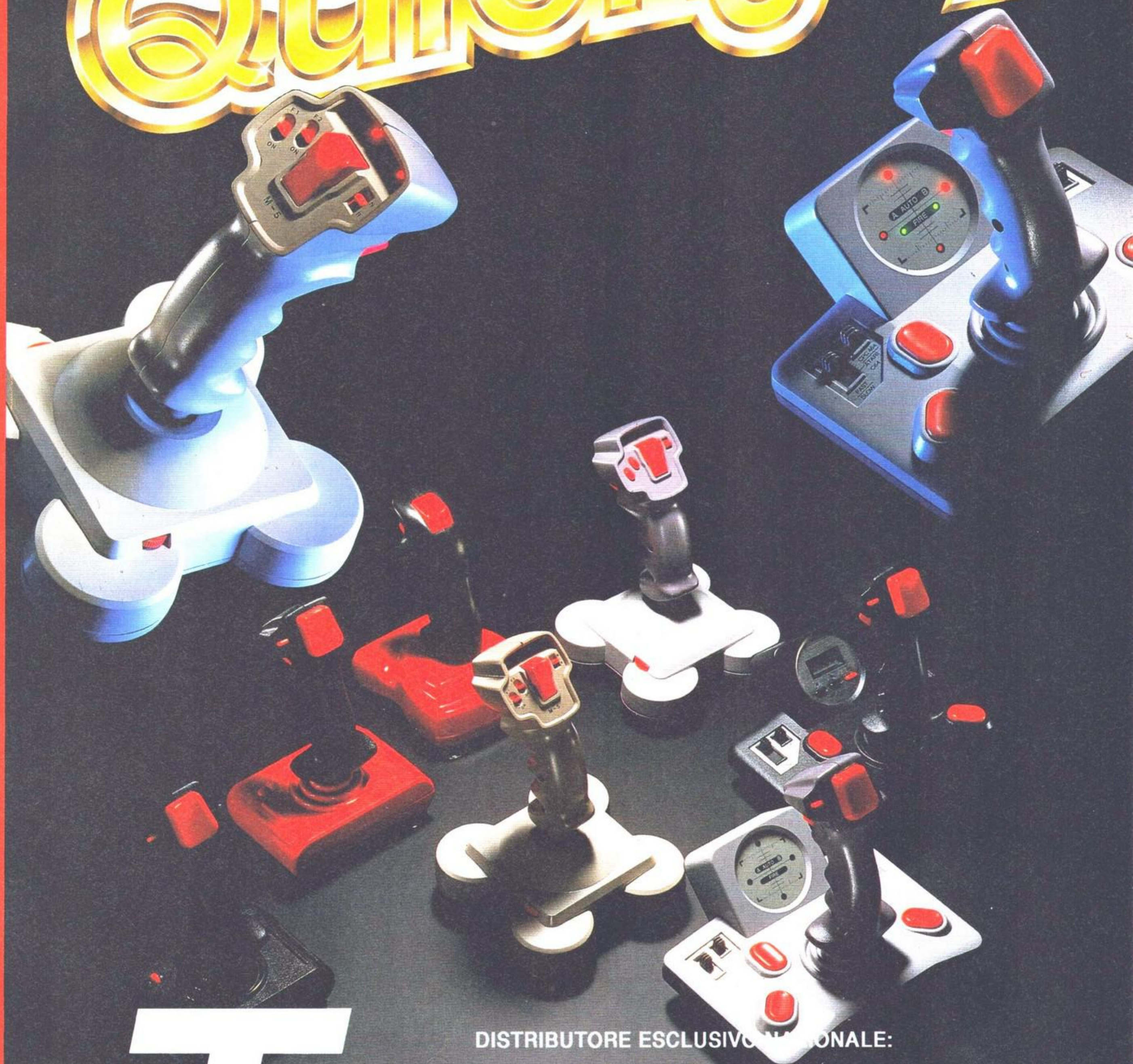
Le immagini della città sono realizzate con "Hypercard" Macintosh. Ogni freccia porta in una nuova locazione che è possibile visualizzare nei tre aspetti, Presente, passato e futuro.

sportive, il progetto è quello di poter selezionare le immagini desiderate tra quelle trasmesse da un certo numero di telecamere.

L'alta tecnologia ha ormai raggiunto ambienti che sembravano, sino a poco tempo fa, intoccabili. Già in occasione dei Mondiali di Calcio del 1990, tanto criticati in patria quanto apprezzati all'estero, l'Italia ha dimostrato di essere all'altezza della situazione. Se anche in questo caso Milano 2000 riuscirà ad aggiudicarsi l'organizzazione delle Olimpiadi, avremo sicuramente la possibilità di assistere alle "nuove" prime Olimpiadi dell'era moderna.

La concorrenza che MIlano dovrà affrontare, e se è possibile battere, è costituita, solo per citare gli avversari più agguerriti, da Inghilterra (Manchester), Germania (Berlino) e Australia (Sidney). Tutte nazioni che non dovrebbero, ma il condizionale è d'obbligo, impensierire troppo l'Italia. Manchester sembra essere molto indietro rispetto ad altre città, Berlino potrebbe risentire dei problemi politici scaturiti dalla giovane unione tra le due Germanie e Sidney soffrirebbe dell'effetto negativo del fuso orario che bloccherebbe il desiderio di sfruttare commercialmente la manifestazione da parte di molti sponsor.

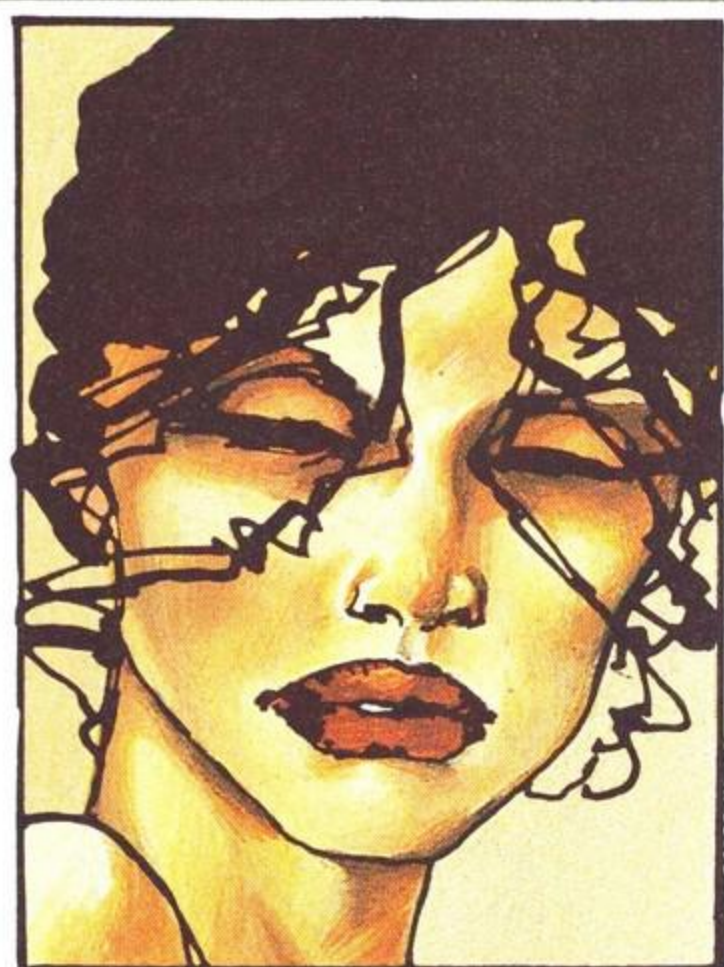
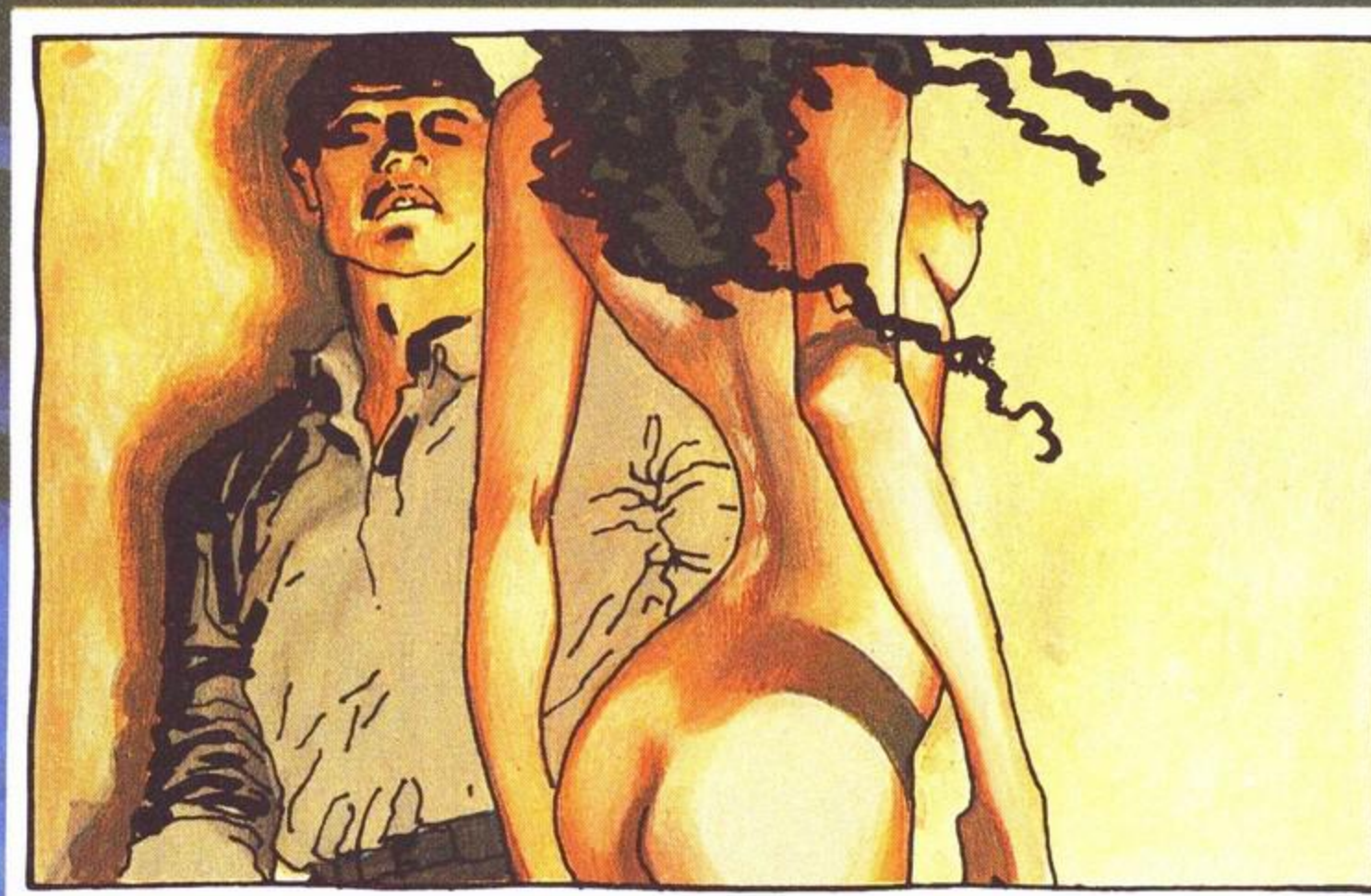
La candidatura e il progetto sono volti anche a migliorare la città di Milano sotto il punto di vista dei servizi, adeguandosi alle esigenze di una popolazione in continua crescita e ai problemi che ne conseguono. Il rischio è quello di incappare nello stesso errore già vissuto dai milanesi in occasione di Italia '90, molti progetti, molte buone intenzioni, ma in definitiva poche o nulle modifiche sostanziali di carattere urbanistico. Sicuramente ospitare una manifestazione come le Olimpiadi è un ottimo veicolo pubblicitario per la città e la nazione che ha l'onore, e l'onere, di farlo. La speranza è che i sacrifici che i milanesi dovranno sopportare, se la candidatura di Milano 2000 verrà accettata, valga davvero la candela.

• Giorgio Baratto

Quickjoy
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
H.T.D.
HIGH TECHNOLOGY
DISTRIBUTION s.r.l.
34121 Trieste (Italy) - Via Economo 5/a
Telef. (040) 307.202/3 - Fax 301229

RCS

Corto Maltese

Rivista mensile di fumetti viaggi avventure

Anno 10 - n. 2 - febbraio 1992 - Lire 6.500

L'UOMO DELLA SOMALIA

di hugo pratt

ELEKTRA VIVE!

di frank miller e lynn varley

Spedizione in abb. postale gruppo III/70

I PADRI DEI VIDEOGIOCHI

Con questo articolo K comincia a raccontare la storia dei primi 20 anni di videogiochi. Si parte, naturalmente, dalla preistoria e dagli uomini che grazie alla loro fantasia hanno messo le basi del fenomeno che ha sconvolto il modo di divertirsi di intere generazioni

La storia è una serie di conflitti, la cui documentazione è scritta dai vincitori. Agli albori dei videogiochi, l'Atari era la superpotenza dell'industria, una specie di Impero Romano dei videogiochi. Non c'è quindi da meravigliarsi che il suo fondatore, Nolan Bushnell, fu considerato da tutti l'inventore, o meglio, "il padre dei videogiochi".

Ma il declino dell'Atari spinse molti a rivedere le origini dei videogiochi e a riscriverne la storia attribuendo a Bushnell la semplice invenzione di *Pong*, nel 1972. Il merito della creazione del primo videogioco, *Spacewar*, andò a Steve Russell (era il 1962), mentre a Ralph Baer e ai suoi collaboratori alla Sanders Associates andò quello di aver inventato il primo videogioco da casa nel 1966.

In realtà le cose non andarono nemmeno così. L'ultima, e questa volta definitiva, versione della storia dei videogiochi è la seguente: Ralph Baer e i suoi collaboratori crearono effettivamente il primo videogioco da casa e, indirettamente, *Pong*. Nolan Bushnell non fu l'ideatore del concetto di video ping-pong né creò fisicamente *Pong* (fu piuttosto l'inventore del primo coin-op, *Computer Space*, nel 1971) e Steve Russell *non* inventò i videogiochi. Il vero pioniere fu tale Willy Higinbotham, un ingegnere nucleare che nel 1958 faceva giocare a videotennis gli studenti in visita al Brookhaven National Laboratory.

WILLY HIGINBOTHAM

Il National Laboratory di Brookhaven (una centro governativo di ricerca nucleare nello stato di New York) era noto per essere aperto al pubblico, e in particolare alle visite di classi studentesche. "Le visite erano un po' statiche, volevamo qualcosa con cui la gente potesse interagire", dichiarò in seguito Higinbotham. Quel qualcosa fu un videogioco di tennis che girava su un computer analogico e veniva visualizzato sullo schermo da 5" di un oscilloscopio. Mentre Nolan Bushnell frequentava ancora le medie superiori, Willy Higinbotham inventò i videogiochi.

Il manuale d'istruzioni del computer descriveva come disegnare traiettorie e rimbalzi a scopi di ricerca e Higinbotham pensò che ciò avrebbe rappresentato un ottimo gioco in sé e per sé. Lavorando insieme al collega Dave Potter, Higinbotham impiegò quattro ore per disegnare il gioco e ci vollero poi due settimane a un tecnico per metterlo insieme. Il gioco consisteva in una semplice veduta laterale di un campo da tennis, in altre parole in una linea orizzontale divisa da una piccola lineetta verticale che fungeva da rete. Una pallina rimbalzava da sinistra a destra e viceversa. Ciascun giocatore utilizzava una manopola per scegliere il momento e l'angolo della battuta.

Higinbotham, però, non brevettò mai la sua invenzione. Potrebbe sembrare un grave dimenticanza, ma non fu così: come dipendente di un laboratorio di ricerca governativa, non spettava a lui brevettarlo ma al governo e a quel tempo al governo americano la cosa non interessava. Quattordici anni più tardi, il brevetto che avrebbe protetto tutti i giochi "ball-and-paddle" fu rilasciato alla Sanders Associates. Ma di questo parleremo più avanti.

STEVE RUSSELL

Quattro anni dopo, nel 1962, Steve Russell e un manipolo di intraprendenti studenti universitari del MIT (Massachusetts Institute of Technology) crearono quello che fino a qualche anno fa era considerato il primo videogioco, *Spacewar.* Come abbiamo appena detto non fu così, ma *Spacewar* si può certamente considerare il primo videogioco spaziale nonché quello che ispirò Nolan Bushnell spingendolo in seguito a fondare una società con uno strano nome preso in prestito dal gioco giapponese del Go. Il nome di quella società era Atari.

Ralph Baer, l'inventore della prima console per videogiochi da casa.

Nolan Bushnell, il fondatore dell'Atari e l'uomo che ha lanciato il fenomeno del divertimento elettronico.

Spacewar fu creato su un mainframe, un computer PDP-1 di 223x175x66 cm dal costo di 120 mila dollari (dell'epoca). Simile al famosissimo, e successivo, *Asteroids*, *Spacewar* era un duello tra due astronavi "sparamissili", con un fondale decorativo di stelle e un sole con una forte forza gravitazionale. Secondi alcune fonti, la configurazione stellare creata da Russell fu in seguito rielaborata dal compagno di studi Peter Samson sulla base delle vere costellazioni, mentre i calcoli per la gravità del sole furono eseguiti da Dan Edwards. L'allora insolita funzione "hyperspace" - che consentiva grazie alla semplice pressione di un "pulsante panico" di mandare l'astronave in un altro punto casuale dello schermo - fu ideata da J.M. Graetz. *Spacewar* venne presentato per la prima volta nel maggio 1962 all'annuale Science Open House del MIT. In brevissimo tempo si diffuse a macchia d'olio tra le facoltà di informatica e ingegneria elettronica degli Stati

Nel cerchietto l'oscilloscopio che visualizzava il videotennis di Higinbotham

Uniti e divenne un successo clamoroso tra gli studenti programmatori che continuarono a modificarlo creandone versioni regionali. Tra quegli studenti, nel 1965, c'era Nolan Bushnell.

RALPH BAER

Quattro anni dopo il debutto di *Spacewar*, precisamente nel settembre del 1966, Ralph Baer di punto in bianco ebbe l'idea di inventare i videogiochi. Baer, che era ingegnere progettuale alla Sanders Associates, dichiarò in seguito che "avevo un appunto nel mio diario datato settembre 1966 nel quale mi chiedevo cosa si potesse fare con un televisore oltre a spegnerlo e accenderlo. C'erano 62 milioni di apparecchi televisivi negli USA a quell'epoca e il potenziale era enorme. È da lì che mi è venuta l'idea dei videogiochi".

Per tutto il resto del 1966 Baer trascorse il suo tempo libero a disegnare la circuitazione per il suo immaginario sistema per videogiochi. A dicembre riuscii ad avere dei puntini luminosi che si inseguivano per lo schermo. Fu allora che Baer decise che "la cosa era troppo importante per lavorarci nel tempo libero". Ne parlò quindi coi suoi superiori e la cosa divenne un "progetto ufficiale". La Sanders assegnò quindi a Baer e ai suoi collaboratori, Bill Harrison e William Rusch, una stanza apposita il cui accesso era limitato a loro tre soltanto. "All'inizio del 1967," ricorda Baer, "avevamo funzionanti dei giochi palla-e-bacchetta rudimentali. Nel settembre del '67 giocavamo giochi di hockey nei quali il movimento del dischetto era piuttosto complicato. La velocità, ad esempio, dipendeva dalla forza con cui si colpiva il dischetto. Ma una volta che tutto ciò fu pronto, non sapevamo bene cosa farci."

Molti produttori di apparecchi televisivi erano interessati alla cosa, ma non abbastanza da acquistare questo nuovo prodotto. Poi, all'inizio del 1970, la Magnavox chiamò Baer nei suoi uffici dove presentò il nuovo prodotto a una platea di ingegneri piuttosto ostili. "Pensavano che sarebbe stato impossibile creare un videogioco televisivo a prezzo ragionevole," ricorda Baer. "Ma Jerry Martin, vicepresidente del marketing, disse 'OK, ci stiamo'. Si può dire che quello fu il giorno in cui nacque l'Odyssey."

Introdotto nell'autunno del 1972, l'Odyssey 100 vendette più di centomila unità. Esternamente, una scatola di plastica bianca con interruttori e manopole e, internamente, "40 transistor e un mucchio di diodi", il primo videogioco da casa era, per gli standard di oggi, un apparecchio più che preistorico. Per 99 dollari ci si portava a casa la console, due controller, una selezione di giochi sportivi, di corsa e di labirinto e delle pellicole colorate con disegnati dei fondali che bisognava appiccicare sopra lo schermo del TV.

"Non si poteva avere niente di più complesso che una linea nel mezzo dello schermo come rete e bacchette e pallina," spiega Baer. "Generare dei fondali complessi allora era impossibile dal punto di vista economico. E anche tenere il punteggio era troppo costoso." In altre parole, bisognava segnarsi i punti manualmente su un pezzo di carta o ricordarseli a memoria.

Le vendite dell'Odyssey cominciarono a calare nel 1973, a causa di una campagna pubblicitaria che faceva intendere che lo si poteva utilizzare solo su televisori Magnavox, della paura che un uso continuo avrebbe danneggiato il tubo catodico del televisore e della concorrenza. Nel 1976 c'erano più di 70 produttori di videogiochi, tra i quali una nuova società di nome Atari. E qui entra in scena finalmente Nolan Bushnell.

NOLAN BUSHNELL

Nolan Bushnell nacque a Clearfield, nello Utah, il 5 febbraio 1943. Bushnell era un tipo curioso. Trafficava con apparecchi elettrici e durante le superiori lavorava part-time come riparatore TV. Circa nel 1963, mentre frequentava la Utah State University come studente di ingegneria, Bushnell cominciò la sua lunga associazione con l'industria del divertimento, lavorando come banditore in un baraccone del Luna Park.

Nel 1965, Bushnell si trasferì alla University of Utah, dove un amico del club di scacchi gli fece conoscere *Spacewar*. negli anni successivi Bushnell giocò spesso a *Spacewar* e modificò anche la versione della University of Utah. "Volevo che l'astronave andasse più veloce. Pensavo che il gioco fosse troppo lento," dichiarò in seguito.

Alla fine del 1968, Bushnell si laureò in ingegneria elettronica e andò a lavorare alla Ampex di Sunnyvale, in California. Di giorno lavorava nella divisione di tecnologia avanzata, di notte trafficava nel garage di famiglia con quello che sarebbe poi diventato il primo videogioco da bar. L'anno era il 1969 e il prezzo dei circuiti integrati stava calando così rapidamente che divenne abbordabile portare *Spacewar* nelle sale giochi.

Nel 1970 Bushnell e un altro dipendente della Ampex, Fred Dabney, formarono la Syzygy Company, che in seguito diventò l'Atari. Nel frattempo, Bushnell era anche stato assunto come capo-ingegnere alla Nutting Associates, una casa produttrice di macchine a gettone. Nei primi mesi del 1971 cominciò a disegnare un coin-op basato su *Spacewar* insieme a Dabney e a un softwarista di nome Larry Bryan, che poi lasciò la società. Il gioco ribattezzato *Computer Space* era prodotto dalla Syzygy e dato in concessione alla Nutting, che lo distribuì tra la fine del '71 e l'inizio del '72. In confronto alle macchine a gettone del tempo, *Computer Space* sembrava essere stato ideato nel laboratorio di uno scienziato pazzo. Il cabinato - blu, con linee curve e lo schermo incassato in una apertura oblunga - era in parte art deco, in parte spaziale. Il gioco assomigliava a *Spacewar* ma era privo della complessità dell'originale. La circuitazione non poteva assolutamente duplicare quella di *Spacewar*, e gli effetti speciali e la struttura di gioco erano perciò limitati. Invece

Due studenti universitari giocano a SpaceWar durante la presentazione allo Science Open House del MIT.
(In basso) Willy Higinbotham, l'inventore del primo videogioco.

della grandiosa grafica vettoriale dell'originale, Bushnell inserì delle più convenzionali immagini in rasterscan (i vettori sono semplicemente delle linee, mente le grafica rasterscan è raffigurata da aree di colore) e la grafica risultante era molto grezza.

Come *Spacewar*, il gioco era una specie di battaglia spaziale, un tema forso troppo avanti per i suoi tempi. Fu forse anche per questo che la Nutting ebbe difficoltà a venderlo nelle sale giochi. "Vendere *Computer Space* fu difficile," ricorda Bill Nutting, la cui società ne produsse circa 500 unità. "Gli operatori di sale giochi più aperti al nuovo lo acquistarono, gli altri no. Credo che sconvolgemmo l'industria con quella macchina."

A questo punto della vita di Bushnell avviene un "incontro ravvicinato" con Baer che segnerà il destino dell'ex studente della University of Utah. Nel maggio del 1972, un paio di mesi dopo la commercializzazione dell'Odyssey 100, la Magnavox organizzò un tour dimostrativo a uso e consumo dei suoi rivenditori e di chiunque fosse interessato al prodotto. Tra il 23 e il 25 maggio il tour fece tappa a Burlingame, vicino a San Francisco. Il 24 maggio, Nolan Bushnell era presente alla dimostrazione. Visionò una dimostrazione del gioco di ping-pong della Odyssey e lo giocò per circa una mezz'ora. Dopo di che stese un rapporto per la Nutting nel quale descrisse l'Odyssey come "un'unità da casa, non molto interessante da giocare, e per niente concorrente." Ironicamente, una versione di quel gioco "non molto interessante" l'avrebbe tra non molto fatto diventare ricco.

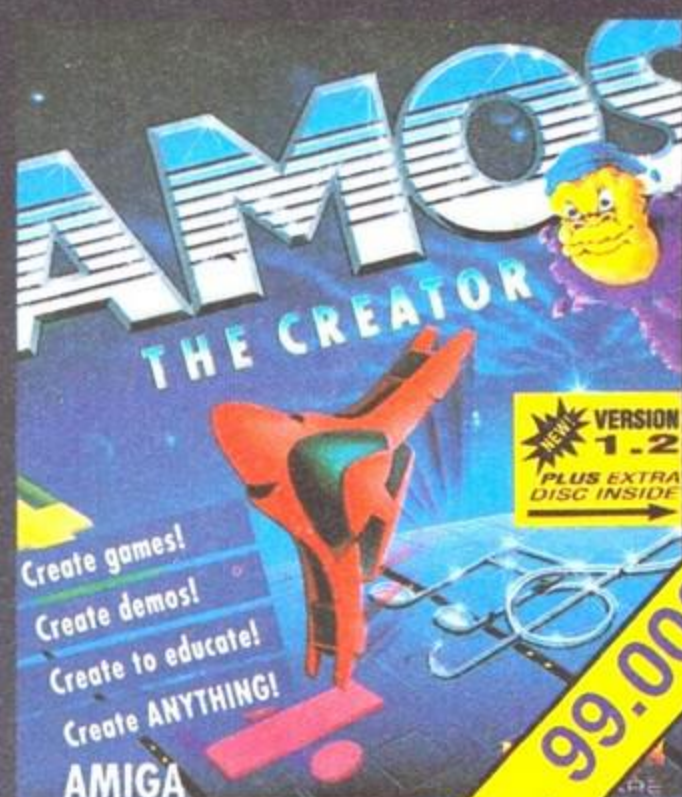
A seguito di un disaccordo con la Nutting, Bushnell si licenziò e con i 500 dollari delle royalty di *Computer Space* fondò l'Atari. Assunse Al Alcorn, un ingegnere della Ampex, e come esercitazione gli fece realizzare "il gioco più semplice che potessi pensare. Il gioco a cui puntavo era un gioco di guida, ma pensavo che Al non fosse ancora pronto per realizzarlo. Così gli descrissi *Pong*. In realtà pensavo che non ne avremmo mai fatto niente, ma ad ogni modo Al lo realizzò e il gioco si rivelò molto divertente, così decidemmo di metterlo in commercio ugualmente. Penso che si possa dire che *Pong* fu un errore."

Pong fu la più semplice forma di videogioco e un tremendo successo. La leggenda narra che Bushnell collocò la prima macchina di *Pong* nel bar Andy Capp's di Sunnyvale in California nell'estate del 1972. Durante il secondo giorno di test Bushnell ricevette una telefonata dal proprietario del locale: la macchina s'era guastata. Corse subito a vedere di così si trattava, aprii il cabinato e scoprii il problema: la macchina era intasata da monetine da 25 centesimi.

Il resto, come si dice, è storia.

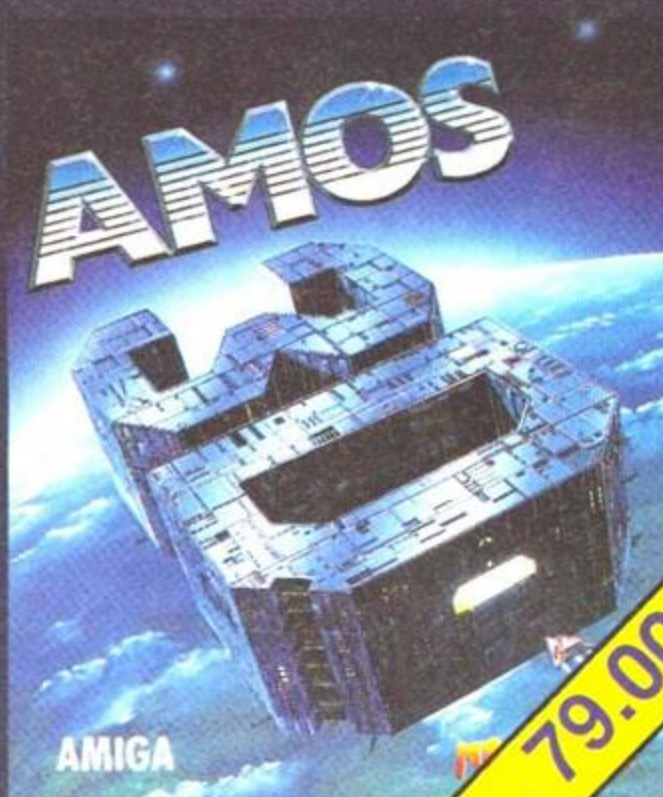
Il **video-game** che hai sempre sognato... Il programma **educativo** adatto alle tue esigenze...
Il **database** grafico per il tuo lavoro... Il **demo** che stupisce i tuoi amici...
La **titolazione** per le tue videocassette...

SCATENA LA TUA IMMAGINAZIONE!

Tutto questo, e molto altro, da oggi potrai realizzarlo **tu stesso**!

L. 99.000

AMOS - The Creator:
Amos Basic è un sofisticato linguaggio di sviluppo che comprende più di **500 comandi**, che consentono di sfruttare il tuo Amiga al massimo delle sue possibilità.

- Puoi creare ed animare sprites e bobs ad una **velocità incredibile**
- Puoi aprire fino ad **8 schermi** contemporaneamente, ciascuno con una propria palette di colori ed una propria risoluzione (comprese le modalità **HAM** ed **Half-Brite**)
- Puoi realizzare **scrolling parallattici multi-strato** (per degli shoot-em up incredibili!)
- Puoi utilizzare le **musiche** che preferisci, nei formati Sonix, Sound Tracker, GMC, e riprodurre **suoni digitalizzati** nel formato IFF

Se hai un **AMIGA**, devi avere **AMOS**!

L. 79.000

AMOS 3D:
Esplora l'affascinante mondo della **"Realtà Virtuale"**!
Ora puoi ricreare gli incredibili **effetti 3D** che hai visto in giochi come Elite, StarGlider II, e Xiphos.
Puoi aggiungere la tridimensionalità ai tuoi **grafici** e alle tue **presentazioni**.
Con l'**Object Modeller** incluso nella confezione puoi creare complessi oggetti a 3 dimensioni, modificarli, schiacciarli o allungarli a piacimento.
AMOS 3D aggiunge **30 nuovi comandi AMOS** che ti permettono di manipolare gli oggetti e le superfici.
Puoi realizzare animazioni velocissime (da 16 a 25 frames al secondo) gestendo fino a **20 oggetti** presenti contemporaneamente sullo schermo!

L. 69.000

AMOS COMPILER:
Finalmente puoi **aumentare la velocità** dei tuoi programmi AMOS: alcuni comandi verranno eseguiti addirittura **5 volte più rapidamente**!
In aggiunta uno speciale compattatore consente di ridurre la lunghezza dei tuoi programmi addirittura **dell'80%** (una compressione del 60% è la media), consentendoti di risparmiare spazio su disco e di ridurre i tempi di caricamento.
Il pacchetto comprende l'**AMOS Assembler**, un nuovo modulo molto potente che ti permette di incorporare i comandi dell'assembly 68000 nei tuoi programmi AMOS.
Se sei rimasto colpito da **AMOS**, sarai impressionato da **AMOS Compiler**!

Distribuito in esclusiva da
SOFTEL
DISTRIBUZIONE
via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
Tel. 06/7231811 - Tel./Fax 06/7231812

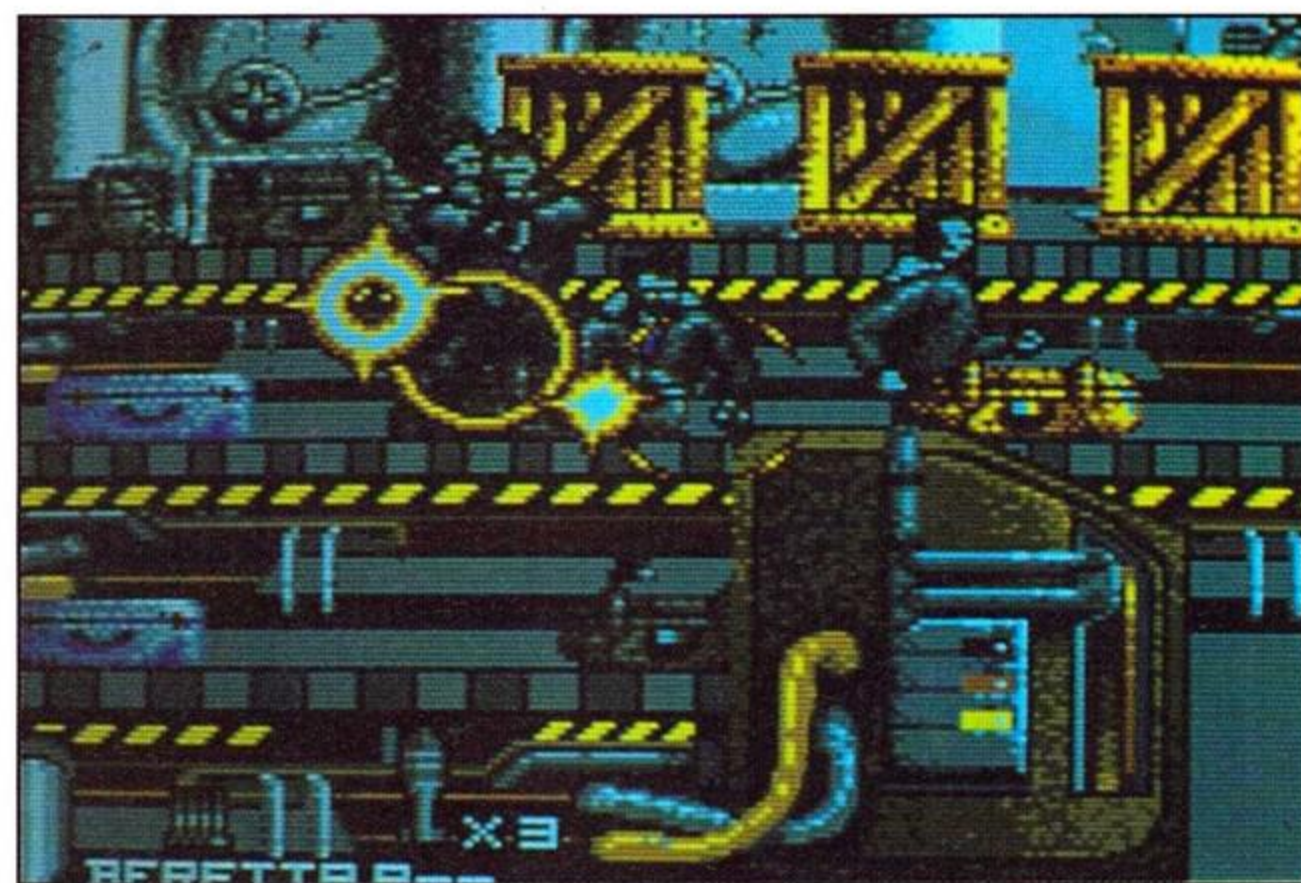
anteprime...

Bonjour! Auf Wiedersehen! Bienvenut! Ola! Good Morning! Sì, il 1992 è arrivato anche per K, la prima rivista italiana ad adeguarsi alle normative CEE per la recensione di programmi per computer! E non è tutto. Il vostro team di redattori preferito si è arricchito di nuovi elementi durante le feste natalizie ed è ora più che mai pronto a fornirvi notizie e curiosità sul vostro hobby preferito (beh, su uno dei vostri hobby preferiti...) con tempestività mai vista.

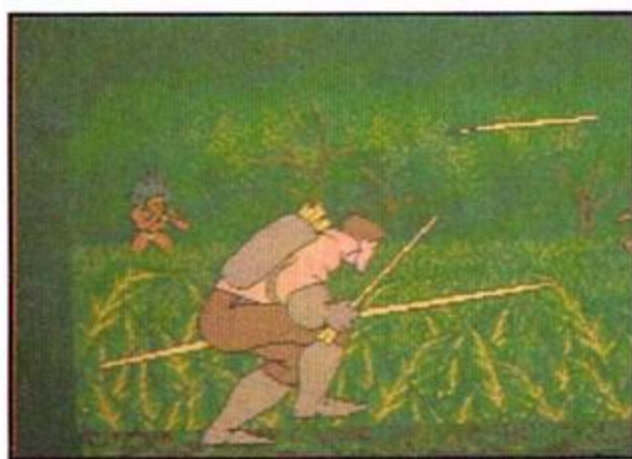
Basta annusare l'aria per accorgersi che il 1992 sarà un anno straordinario per quanto riguarda il divertimento su computer. In queste due pagine abbiamo cercato di assaggiare tutti i titoli che emanavano i profumini più appetitosi. Ce n'è letteralmente per tutti i gusti, quindi non perdiamo altro tempo e tuffiamoci in questa festa del software...

DIE HARD 2 Grandslam

Come tutti avranno avuto modo di giudicare, il seguito del famoso film con Bruce Willis non valeva un'unghia dell'originale, se tralasciamo i boeing distrutti. Fortunatamente *Die Harder* sembra avere avuto il merito di generare un gioco d prima qualità. Cinque sequenze chiave tratte dal film formano la trama di questo gioco ricco d'azione - attualmente in fase di programmazione da parte dei vincitori del Premio Programmatori dell'Anno della Tiertex. L'originalità non sembra abitare da queste parti, ma il gioco si presenta con le carte in regola per sfondare.

Il giocatore - naturalmente - indossa i panni di John McClane, il durissimo poliziotto interpretato da Bruce Willis, la cui missione è salvare l'aeroporto Dulles di Washington da un gruppo di terroristi d'elite. Tutte le scene memorabili del film sono state ricreate, incluso lo scontro a fuoco nel deposito bagagli, la corsa sulla neve delle dune buggy e l'apocalittico combattimento finale sull'ala di un 747 in fase di decollo. Tra una sparatoria e l'altra sono stati inseriti interludi più cerebrali nei quali il giocatore deve decodificare le sequenze radio impiegate dai terroristi e imparare a districarsi con la console di un controllore di volo nel tentativo di fare atterrare gli aerei tenuti in ostaggio nel cielo della città. Il tutto sembra interessante, ma i possessori di Amiga ed ST dovranno aspettare ancora qualche mese prima di verificare se è valsa la pena... attendere!

GUY SPY Empire

Cosa? Un gioco di Sullivan Bluth sullo stile di *Dragons Lair/Space Ace* nel quale potete veramente giocare?! Beh, sì, o almeno così sembra .I ragazzi di Bluth stanno dando fiato alle trombe più grosse che sono riusciti a procurarsi riguardo a questo programma. In passato hanno ricevuto diluvi di critiche riguardanti la scarsa giocabilità

delle loro conversioni per computer dei famosi giochi su laserdisk e ora appaiono decisi a dimostrare che un gioco può unire una grafica in stile cartone animato a una giocabilità non di second'ordine. *Guy Spy* è una semi-parodia delle avventure in stile James Bond; il protagonista - Guy Spy, appunto - deve attraversare mezzo pianeta per impedire che il malvagio miliardario tedesco Von Max distrugga il mondo con la sua arma totale. I balzi di Guy da un continente all'altro lo porteranno a lottare contro cattivi armati di lancia nella giungla amazzonica, a picchiarsi in una rissa da taverna, a duellare a colpi di spada in Egitto e a sfidare un avversario in una lotta a colpi di bastone sul ciglio di un burrone. Per non parlare dell'obbligatorio inseguimento sugli sci completo di conflitto a fuoco da una cabina della funivia all'altra. Il tutto non manca di attirare l'attenzione ma per quanto riguarda la giocabilità, vedremo...

DARKLANDS Microprose

Eye of the Beholder 2*, *Elvira 2* e *Heimdall* stanno dimostrando che il 1992 è iniziato alla grande per quanto riguarda i GdR - e ogni nuovo titolo riesce a essere migliore e più giocabile del precedente. Alla Microprose si devono essere detti che questo era un settore nel quale valeva la pena di fare un po' di esperienza, e *Darklands* segna l'ingresso ufficiale della società famosa per i suoi simulatori in un genere oggi più che mai in rapida crescita. Progettato da Arnold Hendricks (l'uomo dietro a *Gunship*, *Silent Service II* e *F19*), *Darklands* è un GdR ispirato al tradizionale filone in stile *Dungeon & Dragons*, ma con un'ambientazione del tutto innovativa: la Germania del XV secolo. Era un tempo in cui corruzione, violenza e genocidi religiosi regnavano sovrani e la gente comune credeva agli alchimisti, ai maghi e ai grandi e tremendi draghi. Il gioco affonda le sue radici in questo ricco background di miti e leggende. Con un tradizionale gruppo di quattro personaggi in viaggio per la Germania e impegnato ad affrontare maghi cattivi, guerrieri e creature varie lungo la strada. Un elemento innovativo è il generatore casuale di imprese, che dovrebbe assicurare in teoria una longevità infinita al programma. La versione per PC di *Darklands* è attesa per la primavera di quest'anno, mentre altre versioni 16-bit sono in programma per l'estate. Riuscirà a dimostrarsi un valido concorrente allo strapotere di *Ultima VII* - atteso per lo stesso periodo?

ACES OF THE PACIFIC Dynamix

L'idea di riscrivere la storia della II Guerra Mondiale (calci nel sedere a Hitler inclusi) vi alletta? Bene, l'opportunità vi viene offerta dai creatori dell'eccellente simulatore di biplani della I Guerra Mondiale *Red Baron*. Questa volta l'argomento affrontato è più vicino al cuore dei nostri cugini d'oltreoceano: le epiche battaglie tra americani e giapponesi nei cieli del pacifico. I giocatori devono volare in missioni sempre più difficili contro i diavoli del Sol Levante, in una campagna aerea modellata sugli avvenimenti storici. Tutto è stato ricreato nei minimi dettagli: aerei da caccia, bombardieri, navi e perfino le gigantesche portaerei. Le anteprime mostrano un gioco promettente sotto tutti i punti di vista, nella linea dei successi Lucasfilm sullo stesso argomento. La grafica in VGA è squisita e la velocità di aggiornamento del 3D ottima. *Aces of the Pacific* è atteso sui PC di tutto il mondo intorno alla prossima primavera.

SPACE CRUSADE Gremlin

Dopo il successo riscosso dalla precedente conversione della Gremlin di un gioco da tavolo della Games Workshop, *Hero Quest*, la società di Sheffield sta dando gli ultimi ritocchi a quello che promette di essere un titolo ancora migliore. *Space Crusade* si ispira a un altro gioco di successo della GW, pubblicato anche in Italia dalla Milton Bradley (MB). La vista è sempre in 3D isometrico, alla *Knight Lore*. Il giocatore controlla una squadra di durissimi Space Marine impegnati ad assaltare una serie di astronavi invase da malvagi alieni. Ork, Genestealer, Tyranid, scenografie futuristiche e tradizionali problemi da risolvere in stile GdR. Non vedete l'ora? Beh, dovrete avere un po' di pazienza perché il titolo è annunciato per la tarda primavera. Se proprio vi prude il grilletto, il gioco da tavolo è disponibile in tutti i negozi specializzati.

BAT 2 UbiSoft

Il titolo più famoso della UbiSoft può avere riscosso solo un moderato successo qui in Italia, ma in Francia è stato il più grosso hit del 1991. Questa tempesta di consensi ha convinto la UbiSoft a realizzare il seguito della sua avventura futuristica; un seguito che promette di restituire intatto il bizzarro spirito fantascientifico che permeava il primo titolo, ma all'interno di una struttura di gioco ancora più vasta ed elaborata. Tutta l'avventura ha luogo su un corrotto pianeta alieno. Nei panni di un agente segreto dallo spirito indipendente il giocatore deve smontare le trame intessute da un misterioso gruppo di cospiratori. L'elemento avventuroso è sempre presente e comprende 200 schermate di problemi, indizi e compagnia bella. Il gioco ha anche una notevole componente arcade - con inseguimenti lungo le strade del pianeta, corse in macchina e perfino un combattimento nell'arena! La grafica è tipicamente francese - molto stilizzata e dall'aspetto gradevole (ance se in alcuni momenti lascia perplessi). I programmatori hanno annunciato che il programma vanterà un rivoluzionario sistema sonoro che apparentemente farà meraviglie per quanto riguarda l'atmosfera del gioco. Verificheremo il tutto questa primavera, quando *BAT II* arriverà per Amiga, ST e PC.

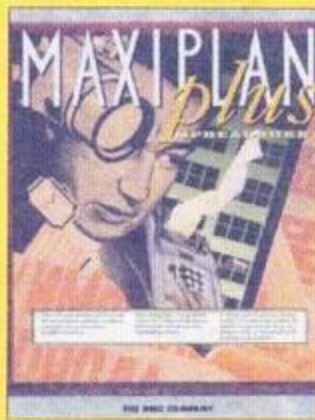
BODYCOUNT Strangeways

Ok, ok, ne abbiamo già parlato, ma pensavamo che non vi dispiacesse dare un'occhiata a questa nuova versione del gioco. La grafica è molto migliore, grazie a Dio.

PROFESSIONAL

SOFTWARE

3D Profess. 379000
3D Text Anim.......69000
A-cad transl. 229000
A-max II.............309000
A-talk III............129000
AC/basic............249000
AC/fortlan 379000
Acad translat....289000
Advantage.........249000
Amiga Logo 129000
Amigavision........189000
Amos 3 D............89000
Amos 1.2 129000
Analyze 99000
Animagic 179000
Arexx 69000

Fractal pro.......129000
Future design 3d 99000
Gomf 3.0 49000
Graphic design..159000
Harmony............129000
Hd express..........49000

Oline platinum.....89000
Outside in 2.0....179000
Pageflip.plus 199000
Pagerender 3d..199000
Pagesetter II.....159000
Pagestream 2.1 .379000
Roll em 189000
Rules tools 79000
Saxon pubb. 1.1.499000
Scala 499000
Scanlab.............189000
Scene generator 69000
Screen ext. 119000
Screeen maker ..489000
Sculpt 3d xl.......229000
Sculpt anim. 4d .619000

ALEX Mail Service

Servizio di vendita per corrispondenza

T silver video......49000
Tv graphics 69000
Tv graphics II.......69000
Tv objects 69000
Tv show v2 129000
Tv text pro 209000
Ultraforms page 39000
Ultraf pstream....39000
Video effec 3d ..249000
Vid effec 3dpal .299000
vid fonts II 129000
vid titler 3d 189000
vid toast ult.......69000
video toaster 39000

Action Replay 3 199.000

Art depart. 119000
Art depart pro. 299000
Audio Master IV 129000
Audio Mast. III ...129000
Audition 4..........129000
Aztec C dev. 379000
Aztec C pro. 249000
Bad 69000
Bars & Pipes 249000
Bbs pc 4.2 169000
Benchmarc M2 ..249000
Blitz basic 189000
Broad.titler II...489000
Caligari cons. ...309000
Can do................189000
Cape 68K...........119000

Icon magic 79000
Image link 249000
Imagemaster 249000
Introcad 69000
Introcad plus....129000
Jforth 229000
Kcs 3 349000
Kcs 3.5 level II..499000
Kcs 1.6 309000
Korg M1 189000
Lattice c 5.11....379000
M 249000
Mac 2 dos..........129000
Macro 68 189000
Macro paint 179000
Maxiplan plus....129000

Service ind.acc .129000
Show maker.......489000
Simplifiedlib II bench
march 129000
Skyline bbs........189000
Solar system 39000
Sonix 99000
Sound master....239000
Source level.......189000
Space design 49000
Spectra color ..129000
Spell a fari 49000
Starfields...........79000
Structured clip art p
draw 79000
Studio fonts 59000
Sub heads.............89000
Super clips..........39000
Super clips II.......39000
Superdj 2.0.........39000

Video tools.......379000
Vidgraph fonts ...79000
Videoscape3d 249000
Vintage air 49000
Visionary 129000
Vista pal..............79000
Vista pro............189000
Vista pro pal......189000
Vista 1.2.............79000
Word perf 4.1...349000
Works platin......249000
X cad 3d 619000
X cad design II ..189000
xcad design pal .189000
X cad pro...........619000

Drive 3" a500int.145000
Drive CDTV 199000
Espansione 512....69000
Esp.1mb 500+.....169000
Fliker fixer........499000
Fliker free500...598000
Future sound.....155000
Genlock MkII+ ...390000
Genlock rot + ...569000
Internal TBC 1520000
Kickst. 2.0/1.3 69000
Kickst.1.2/1.3 69000
Light pen..............35000
Light pen pro.......170000
Midi......................49000
Midi gold............105000
Mini gen.............399000
Mouse rotec.........39000

Mouse selector...29000
Optical mouse....109000
Perfect sound....135000
Prog.68040 3500000
Shppire accel. ...565000
Sharp JX 100....1300000
Sharp JX 300....3760000
Syncro exp.3 49000
Sketchmaster 720000
Sound blaster ...323000
S.blaster MCV 439000
S.blaster pro 410000
Sound master 230000
Sound mast 2 299000
Televideo am. 199000
Thunderboard ...195000
Videomaster.....1950000
Video toaster ..2848000

Cell animator ...189000
Cine Link............379000
Cross dos 49000
Cynius ed pro....129000
Db man V 369000
Deluxe maps 359000
Digiworks 3d.....159000
Director 2.0 159000
Diskmasters II 89000
Distant suns.........89000
Dj helper 69000
Dos 2 dos............69000
Draw 4d 309000
Dsm disassemb.....89000
Dude Directory ..69000
Dyna cad 1235000
Excellence 2.....249000
Express copy 69000

Mega paint.........309000
Microfiche f......129000
Midi quest 319000
Midi rec studio....89000
Minix 1.5............205000
Modeller 3d.......129000
Movie clips 49000
Movie setter 89000
Mr backup pro 69000
Multimedia kit......79000
Music box a 79000
Music box b 79000
Music mouse.........99000
Music x..............379000
Music x jr...........189000
My paint v 2.........69000
Nag plus v 3.1 ...129000
Nag plus v 4.0...129000

Superback...........99000
Surface master ..49000
Synthia II 159000
Take stock 69000
Talking animat.......69000
Tate fonts............89000
TCP/IP................249000
Textcraft plus..129000
TGA link 379000
Tiger club 129000
Title page...........249000
Top form 2 119000
Transp contr 379000
Transwrite............89000
Trigonometry......69000
True basic 129000
Turbo silver......249000
T silv converter .39000

X copy pro...........89000
X shell...............249000
Xor 379000
Zoetrope 179000

HARDWARE

Ad lib 195000
At once.............390000
At once plus......549000
Baseboard 0/8 ...204000
Boot DF1 29000
Cavo 4 joy. 19900
Colorbrust 960000
DCTV..................799000
Digiview 4.0........232000
Drive 5"1/4ext ..284000
Drive 3" ext 160000

Commodore

Amiga 500 680000
Amiga 500 plus 1mb + Kickstart 2.0 730000
Amiga 500 plus appetizer 759000
Amiga 2000 1mb + Amigavision 1360000
Amiga 3000 25/100 ....Disponibili
Amiga 3000 tower 25/200mb ....Disponibili
A 590 hard disk 20mb A500 650000
1084 s monitor stereo 455000
1960 monitor VGA multisync 720000
1930 monitor VGA 610000
A 10 casse esterne amplificate 69000
A 1011 drive esterno Amiga 169000
A 2010 drive interno a 2000 165000
A 2088 scheda Janus XT + drive 570000
A 2286 scheda Janus AT + drive 835000
A 2301 scheda genlock 299000
A 2320 scheda de-interlacer 399000
A 2630 scheda accell. 68030+ 1890000
A 2630/4 scheda accell. 68030+4mb 2390000
A 3010 drive interno a 3000 179000
CD TV 1150000
MPS 1230 stampante a aghi 299000
MPS 1550 stampante a colori 399000
MPS 1270 stampante ink jet 299000

Punti Vendita:

ALEX Computer
Cso. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2
Via Tripoli 179/b Torino

SPEDIZIONI IN 24/36 ORE IN TUTTA ITALIA

ORDINI

Fax 011/7731001

POPULOUS II
TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS
Gli DEI sono tornati.
E sta per scatenarsi un
PANDEMONIO !!!
Disponibile per
AMIGA
ELECTRONIC ARTS®
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.

PROVE SU SCHERMO

Benvenuti! benvenuti a tutti. State per entrare nella sezione Prove su Schermo di K, il più dettagliato e credibile sistema di recensioni di tutto l'universo conosciuto!

Ogni parola scritta nelle nostre recensioni vuole aiutarvi a decidere se il gioco in questione fa per voi oppure no. Il corpo centrale di ogni articolo e corredato da numerose immagini per offrirvi più informazioni possibili.

Dove è possibile i giochi sono comparati con un altro titolo che assomigli a quello recensito. Solitamente con il migliore del suo genere.

Scorrimento fluido e veloce

Ottima gestione via joystick dello sprite principale

3 livelli sono davvero pochi

Eccessiva difficoltà sin dall'inizio del gioco

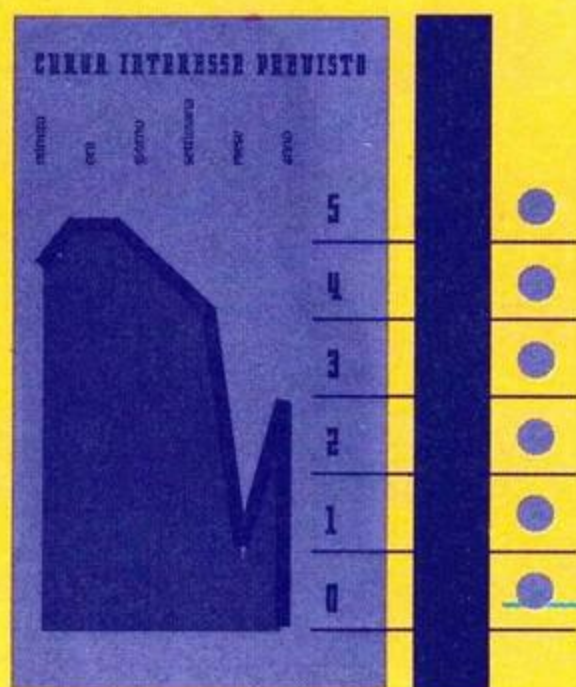
Il box dei Pro e Contro illustrano particolari che possono essere a vantaggio del gioco oppure no - l'eccessiva difficoltà dei boss di fine livello, la longevità, il numero dei livelli.

IL K-Voto – valutato in millesimi – è il punto più immediato per comprendere il reale valore di un gioco.

Un K-Gioco è il bollino qualità che viene assegnato a un titolo che raggiunge quota 900. Questi titoli sono raccomandati senza alcuna esitazione. Devono essere comprati.

Giochi che eccellono in altre particolarità possono essere premiati per il Sonoro, la Grafica o l'Idea (quest'ultimo per titoli innovativi).

Il titolo del mese, al quale dedichiamo ben 6 pagine, sono inseriti anche degli aiuti generali per aiutarvi a entrare immediatamente nello spirito del gioco .

Infine, la Curva d'Interesse Previsto illustra quale è la longevità effettiva del gioco recensito.

PROVE SU SCHERMO

Genere: Simulazione
Casa Mirrorsoft
Sviluppatore Spectrum Holobyte
Prezzo nc

FALCON3

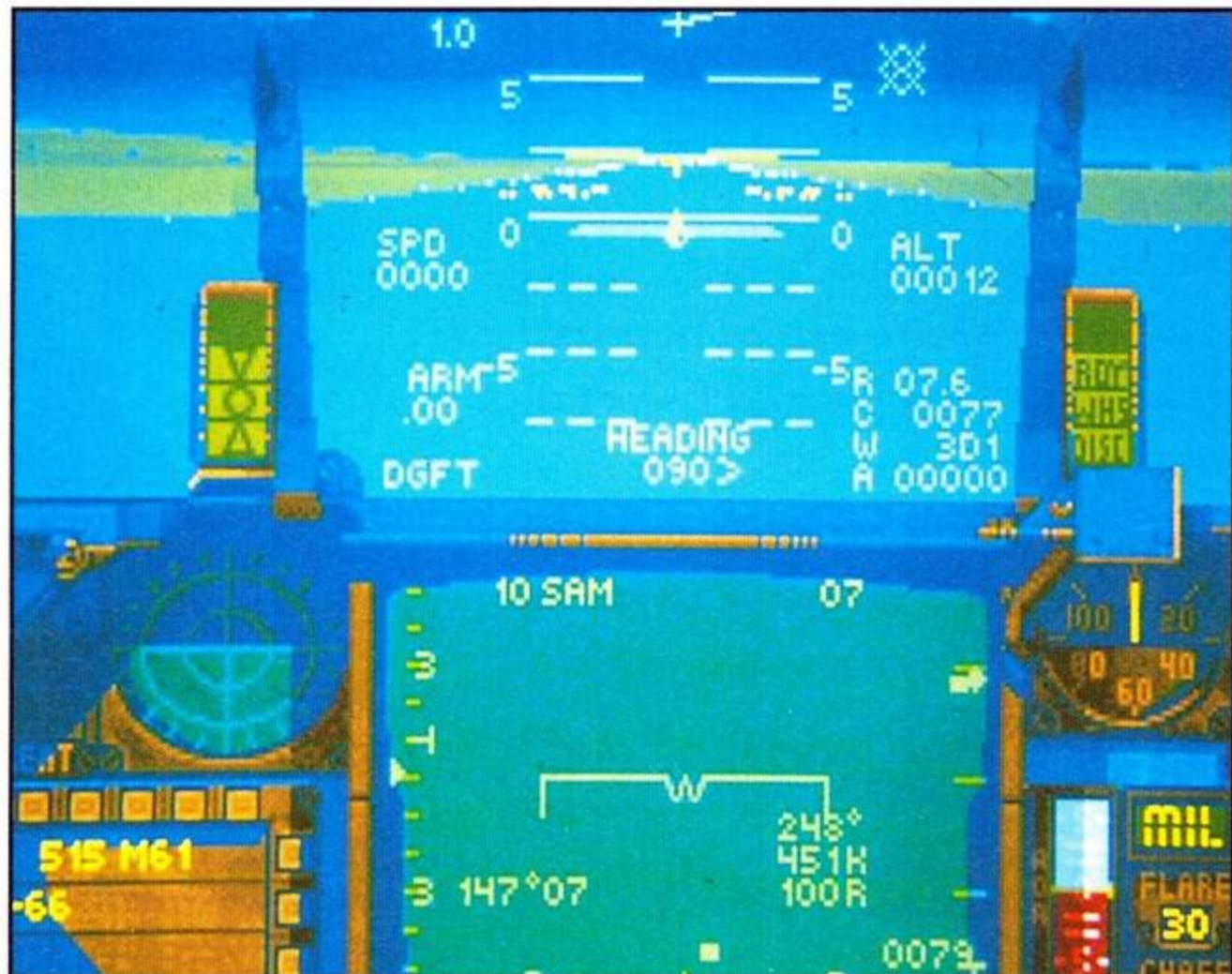
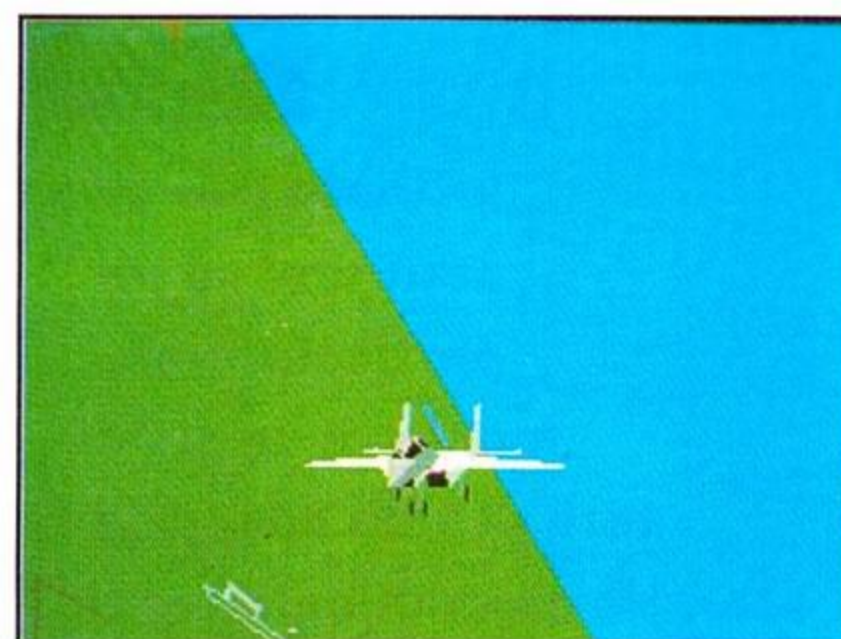
Definire *Falcon 3.0* un simulatore di volo sarebbe un po' come dire che la televisione è uno scatolotto luminoso. Un po' tutti affermano che i loro simulatori di volo sono i più accurati, realistiche, impressionanti ed eccellenti.

Ma alla Spectrum Holobyte non stanno neanche ad ascoltare e sono riusciti a produrre uno dei migliori simulatori del mondo.

Migliore a tal punto che fino a poco tempo fa, prima che i tagli nel budget della difesa costrinsero a bloccare il progetto, alcune sezioni del codice di *Falcon* e dell'Electronic Battlefield System (EBS) venivano utilizzate per lo sviluppo di un programma di addestramento dell'aeronautica USA.

Ma la meticolosità non è il santo graal del software per computer. Potete studiare quanto volete gli aeroplani, le strategie di battaglia e i combattimenti storici, e magari potete anche riuscire a infilare tutte queste cose in una simulazione, ma nessuno di questi elementi conta davvero se non sapete disegnare un gioco.

La Spectrum Holobyte lo sa disegnare. Nonostante il tono d'arringa della Prefazione in cui si dice che *Falcon 3.0* non dovrebbe essere trattato come un videogioco, nonostante la nobile ma francamente ridicola incitazione a pregare per un mondo in cui i bambini del pianeta saranno in grado di esaltare le loro differenze invece di temerle, e in cui la guerra sarà solo una parola di cui si è scordato il significato, *Falcon 3.0* è un gioco superbo. Un gioco realistico, dettagliato, meticoloso, ma sempre un gioco. E non si può fare a meno di pensare che qualcuno alla Spectrum ritenga che tutto questo battersi il petto sia proprio fuori luogo visto il tipo di prodotto. Infatti, non appena si sono ingoiate le lacrime e messe da parte le grandi domande sulla moralità della guerra sollevate dal discorso di Gilman Louie, Presidente della Sphere Inc., ci si trova nel bel mezzo

(A Sx) Gran parte dell'azione ha luogo nella cabina di pilotaggio. La vista dall'interno su entrambi i lati è utilissima quando si vola bassi.

Confrontare *Falcon 3.0* con *MiG29M SuperFulcrum* della Domark potrà sembrare un po' ingiusto, ma è un confronto molto più ragionevole di quanto possiate pensare.

I due giochi sono alle estremità opposte dello spettro dei simulatori di volo. *Falcon* è assolutamente zeppo di dettagli e complessità, strategia e spessore, mentre *MiG29M* è più immediato. *MiG* è un gioco eccellente per imparare a conoscere i simulatori di volo, ma *Falcon* vince di gran lunga per il solo volume di cose che contiene. Ma non solo, c'è molto di più da fare in *Falcon*: è come un enorme Luna Park del volo tutto da esplorare.

dell'Introduzione, ovvero nel bel mezzo di una temeraria missione di bombardamento, accompagnata da spacconerie e da un linguaggio non certo pacifico né pacifista sui jet nemici che esplodono come petardi.

Resta comunque il fatto che è desiderio della Spectrum Holobyte che il suo programma sia considerato una simulazione e una celebrazione delle abilità delle forze armate, quindi consideriamolo anche da questo punto di vista.

Falcon 3.0, per chi non lo sapesse, è il primo gioco della collana Electronic Battlefield System della Spectrum Holobyte. Vale la pena soffermarsi a spiegare le premesse di questa collana, poiché si potranno capire il grado di pianificazione e l'impegno profusi in questo prodotto.

EBS è un sistema via rete disegnato appositamente per giocare altri giochi della collana. Fin

Definire Falcon 3.0 un simulatore di volo sarebbe un po' come dire che la televisione è uno scatolotto luminoso.

qui è tutto chiaro. Due giocatori su due diversi PC collegati tra di loro possono partecipare alla stessa missione in tempo reale. Non una cosa originalissima, d'accordo. Ma il trucco è che i giochi futuri consentiranno a due giocatori di collegare i loro computer mentre "girano" due giochi diversi della collana, cosicché mentre un giocatore potrebbe usare *Falcon 3.0* per pilotare un F-16 sopra il canale di Panama, l'amico, usando - diciamo - *Shahine 1.0* dovrà posizionare le rampe lanciamissili alla distanza e alla posizione giuste per distruggere i bersagli nemici che potrebbero far fallire l'assalto aereo. Entrambi i giocatori si vedrebbero e sarebbero anche in grado di comunicare tra di loro, chiedendo rinforzi e via dicendo.

Ah, dimenticavo, il sistema sarà in grado di gestire fino a sedici utenti diversi, ciascuno operante separatamente e visibile agli altri quindici. Impressionati?

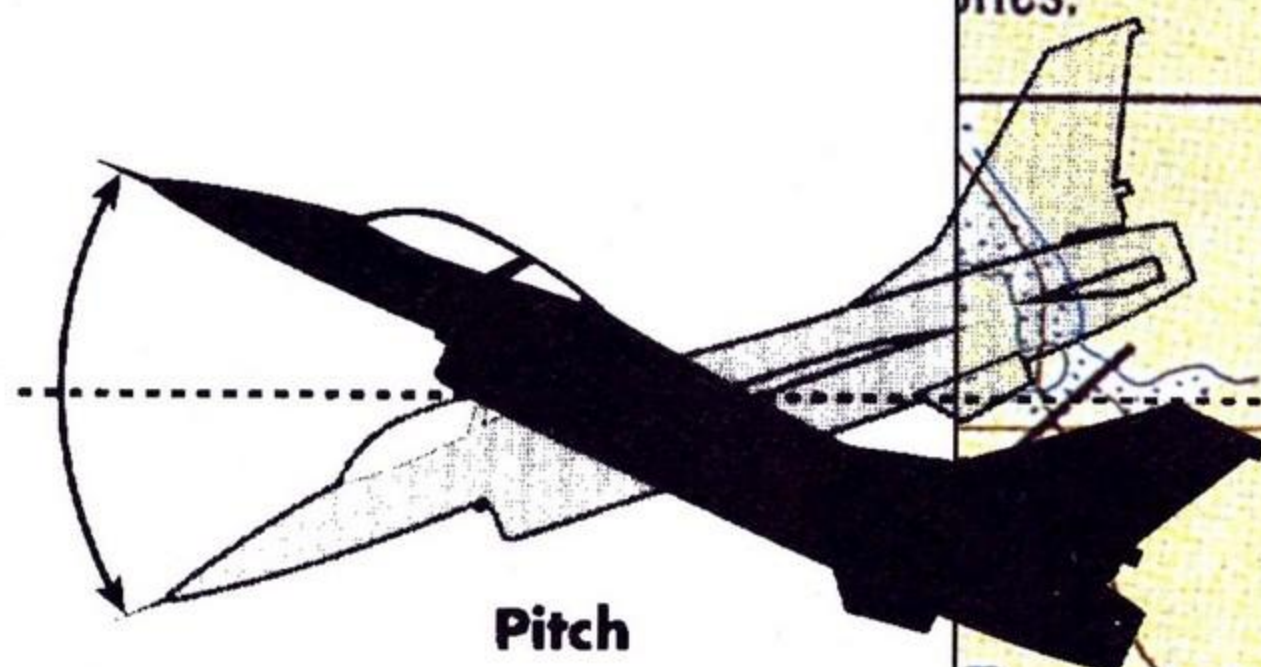
(Sopra) La situazione sembra più drammatica se vista dall'esterno. Il mondo può essere visto da qualunque angolazione e a qualunque ingrandimento, il che aiuta il giocatore a capire dove si trovi in relazione agli altri aeroplani molto meglio che col solo radar.

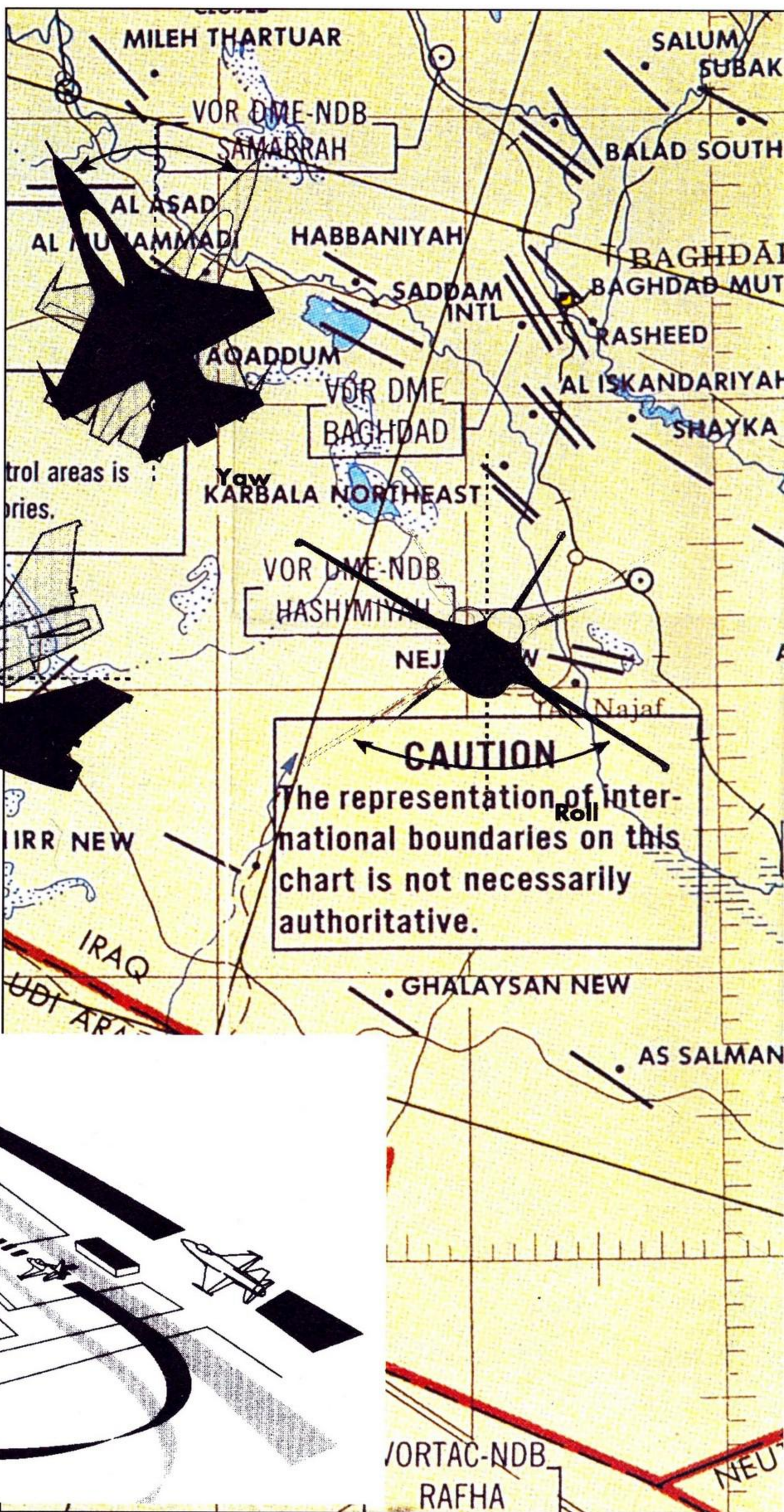
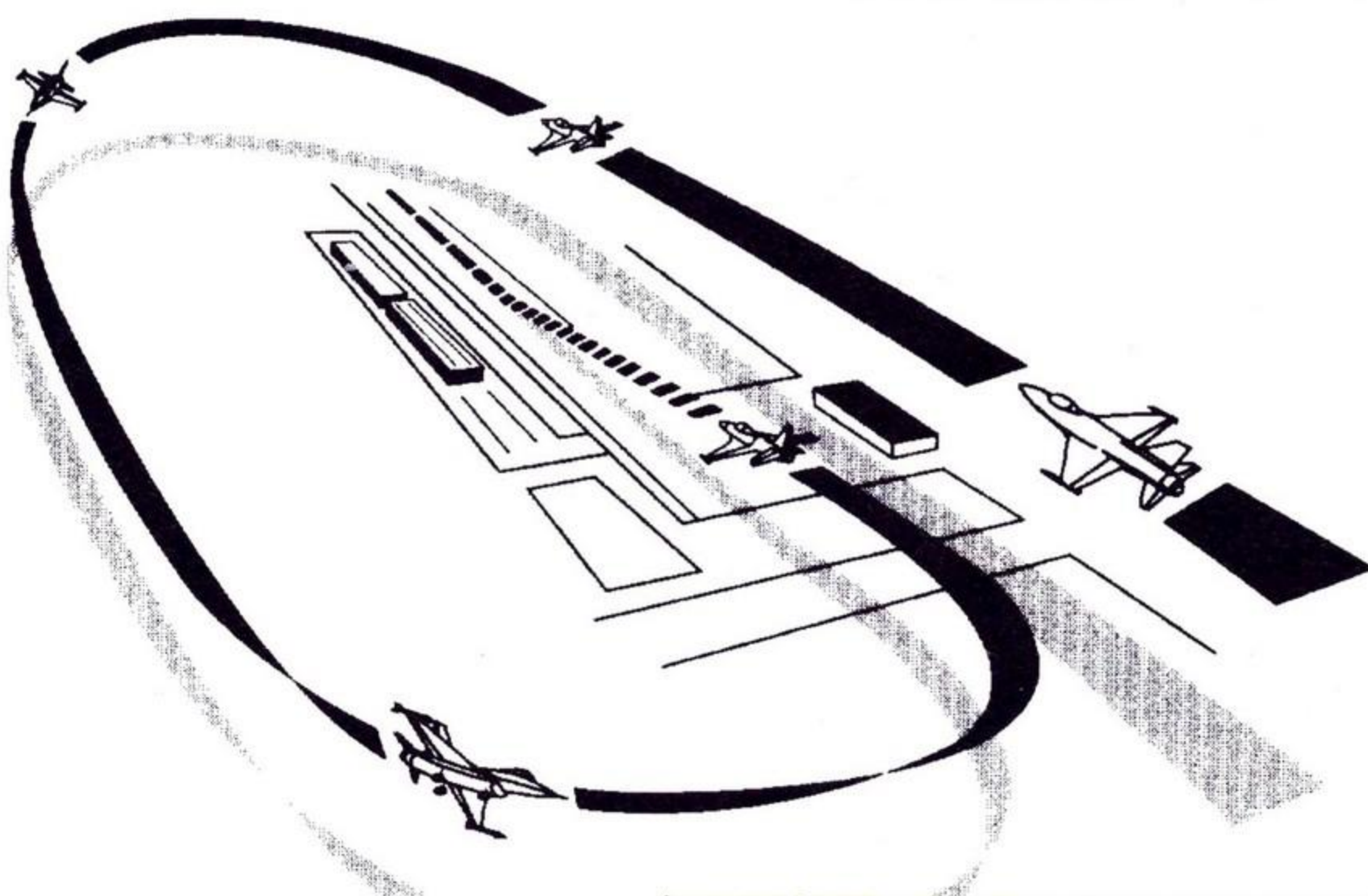
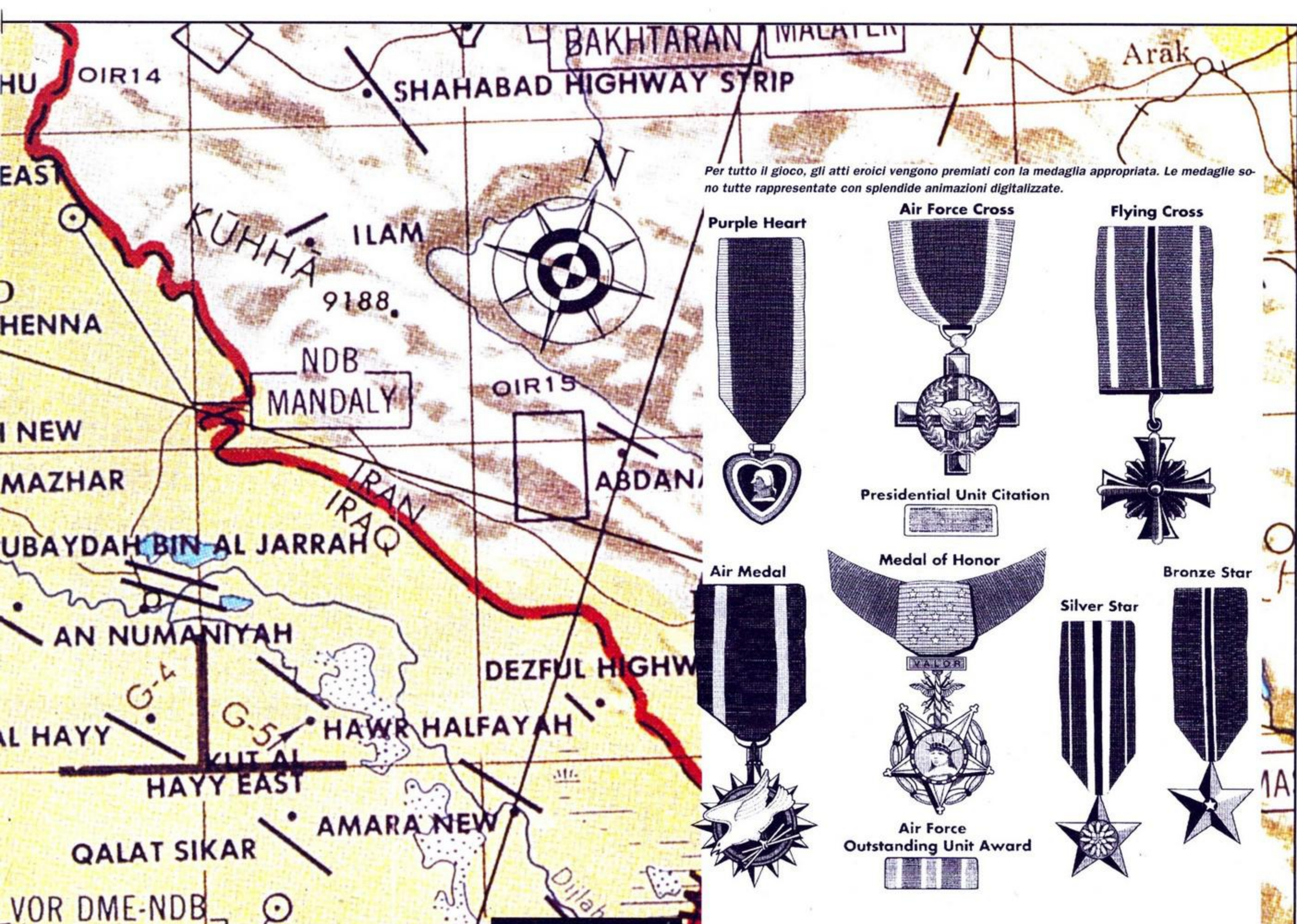
Penserete: "Così *Falcon 3.0* è un gran gioco se sono collegato a una rete e ho degli amici e tutti insieme vogliamo giocare con i nostri giochi EBS (che non sono ancora usciti). Quindi se voglio giocare da solo avrò poche speranze di divertirmi, vero?"

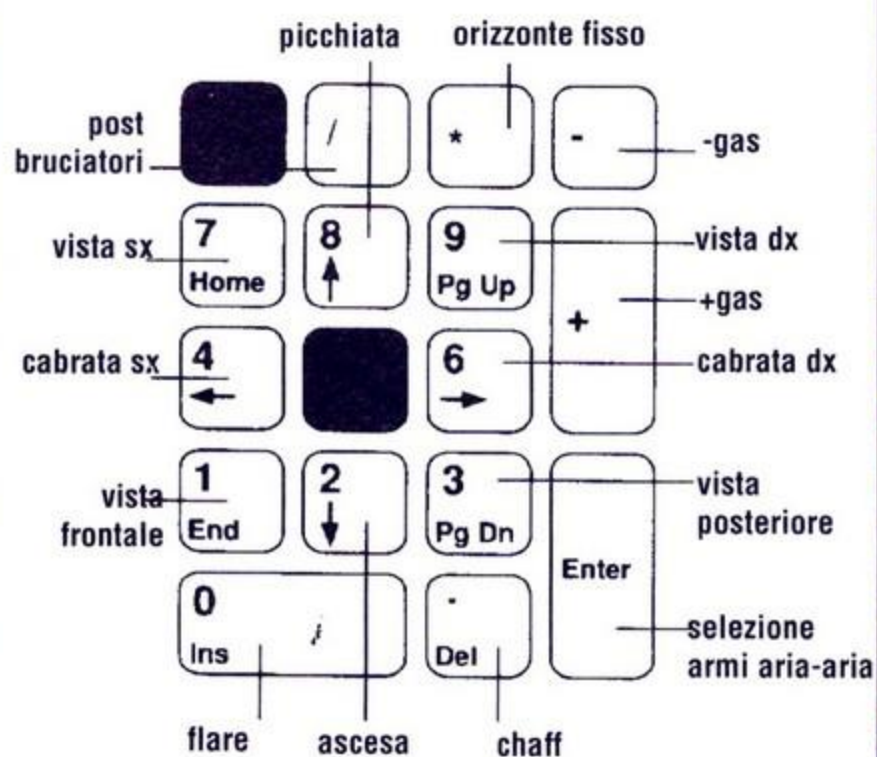
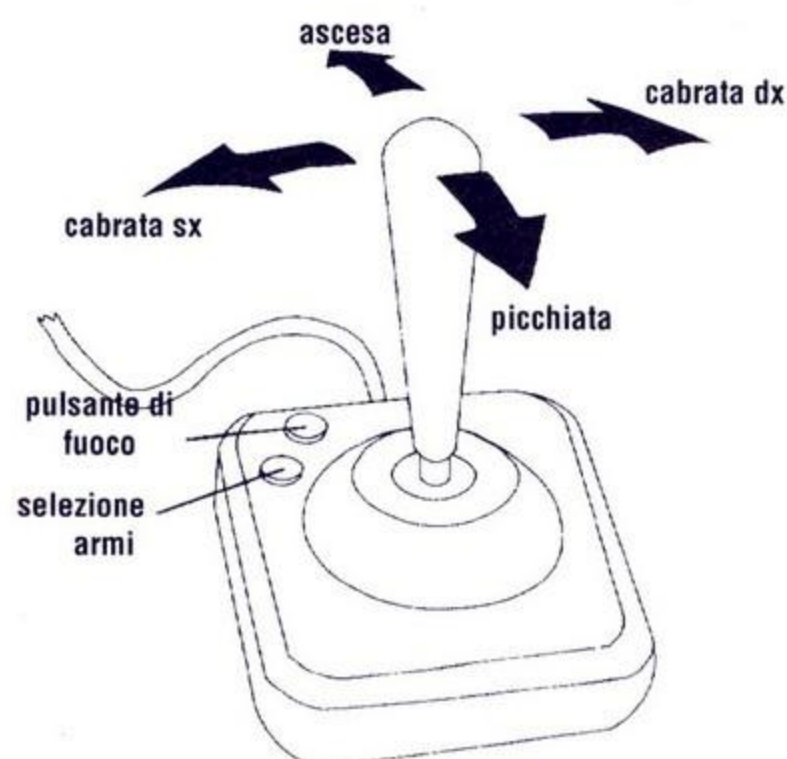
Al contrario.

Qui entra in scena la capacità di disegnare un buon gioco. Senza star qui a far nomi, ci sono troppi programmi in giro che, pur essendo sufficientemente accurati da rendere felice il più assatanato esperto d'aeronautica, fanno veramente poco o niente per essere giocabili. Sono come un club di snob, tutti in linguaggio cifrato, e pensano che il giocatore sappia cosa sta facendo solo perché ha giocato milioni di altri simulatori di volo in precedenza.

▶42

Piuttosto che concentrarsi su un particolare elemento di un simulatore di volo così da sviscerarlo al meglio, la Spectrum ha deciso di puntare all'accuratezza più completa in tutte le aree possibili.

Ok, Ok, i termini li conoscete, ma sapete il loro significato? Imbardata è la rotazione dell'aereo lungo il suo asse. Il pilota la vede come uno spostamento a dritta o a sinistra del muso dell'aereo. Cabrata/picchiata sono entrambi rotazioni lungo l'asse orizzontale: in questi casi il muso si sposta verso l'alto o il basso. Rollio - lo dice la parola stessa - è la rotazione lungo l'asse verticale dell'aereo.

I piloti di caccia sanno che atterrare alla guida di un F-16 è completamente diverso che atterrare con un jumbo jet. Il modo migliore per ridurre la velocità acquisita con la perdita di quota sta nel girare attorno alla pista nell'approccio finale.

Per tutto il gioco, gli atti eroici vengono premiati con la medaglia appropriata. Le medaglie sono tutte rappresentate con splendide animazioni digitalizzate.

Il controllo di una complessa bestia come l'F-16 è risolto con semplicità grazie a un design attento. Come illustra questo utile disegno di un joystick.

Icone delle Mappe

Obiettivo generico	Postazione radar	Centrale nucleare
Aeroporto civile	Ponte	Fabbrica armi chimiche
Aeroporto militare	Pozzo petrolifero	Fabbrica armi biologiche
Base aviazione militare	Obiettivo industriale	Fanteria
Città	Base militare	Fanteria meccanizzata
Centro abitato	Ferrovia	Missili superficie-aria
Task force	Postazione missilistica	Batterie antiaeree
Base militare		Mezzi corazzati

Ecco alcune icone presenti sulla mappa. La distruzione di bersagli poco eccitanti come gli scali ferroviari può influenzare l'esito globale del conflitto, poiché ci vorrà tempo per ripararli e quindi rallenterà i rifornimenti nemici verso la prima linea.

41▶ Ma non è questo il caso. Tanto per cominciare il manuale è una vera delizia (una manna in confronto ai numerosi illeggibili libricini che accompagnano questo genere di prodotto). Il gioco poi è diviso in tre stadi, ciascuno interamente separato dagli altri, ciascuno con i suoi preziosi elementi e informazioni per il giocatore, così da mantenere relativamente realistica la curva di apprendimento. È ammirevole.

Falcon 3.0, per chi non lo sapesse, è il primo gioco di quella che sarà collana Electronic Battlefield System.sick.

Prima di cominciare a volare, è consigliabile passare per lo schermo di configurazione. Qui è virtualmente possibile modificare qualunque variabile del gioco. Ci si può rendere la vita facile o difficile, a piacimento. Oltre alle solite opzioni, che si spiegano da sole, c'è un tasso d'intelligenza del nemico che determinerà quanto ci vuole per i cattivi per "inquadrarvi" su di voi, e quanto esperte siano le truppe che operano le rampe missilistiche. Possono essere disattivate le collisioni con gli altri aerei così come i «redout» e i «blackout» (un vero condizionamento quando si impara a volare), e posti dei limiti sul carburante, sulle armi e sulla loro efficacia.

La variabile più importante è il «Flight Model» o modello di volo. Questo indicatore a quattro posizioni determina l'accuratezza del modello di volo rispetto al volo di un vero F-16. Il modello Hi Fidelity, è così complesso, con tanto di wingbend e di tutte le altre funzioni esoteriche, che è necessario un coprocessore matematico per farlo girare. I piloti alle prime armi, comunque, dovrebbero cominciare dai modelli Moderate o Simplified finché non avranno superato un paio di missioni.

Scelto il modello, la prima cosa da fare è quella di esplorare sia l'Instant Action che il Red Flag.

Versione PC

Gli utenti PC così fortunati da possedere un coprocessore matematico *e* una scheda sonora potranno godere appieno delle meraviglie di *Falcon 3.0*: velocità super, colonna sonora magnifica e immagini deliziose. Proprio niente male.

Versione AMIGA

Dagli USA giungono voci che la Spectrum Holobyte sta lavorando a una versione Amiga che dovrebbe uscire a metà del '92. Non vediamo l'ora!

Più che sezioni preliminari, questi sono giochi veri e propri, che molte case venderebbero come titoli separati, e sono entrambi in grado di offrire settimane di divertimento assicurato.

Il primo, Instant Action, come dice il nome, vi cala semplicemente nel bel mezzo di uno spazio aereo ostile circondato da jet nemici. Bisogna sopravvivere il più a lungo possibile e distruggere tutti gli aggressori. Dato che tutti gli elementi del simulatore sono attivi, questa è la situazione ideale per imparare a conoscere le caratteristiche di volo dell'F-16.

Seguono le missioni di addestramento Red Flag. Completamente diversa dalle solite sezioni "ecco-che-ti-insegno-come-volare" di cui siamo tutti sinceramente annoiati, questa sezione insegna realmente come guidare un Falcon, partendo dalle basi (vi mette in aria in pochi secondi, con solo due paragrafi di controllo strumenti prima del decollo) e arrivando fino alle forze attive sull'aereo durante il volo e all'uso delle armi.

Se il giocatore ha la pazienza di utilizzare propriamente la sezione Red Flag, dovrebbe uscirne con una conoscenza delle dinamiche di volo, e in particolare delle peculiarità e capacità del suo F-16, che gli consentirà di diventare un perfetto ingranaggio della macchina che è la campagna militare o Campaign.

Ed è nella Campaign che tutta la teoria viene messa in pratica. È qui, come comandante di uno squadrone in uno dei tre teatri di guerra (Kuwait, Israele o Panama), che il giocatore scopre due cose. Uno, se ha la tempra necessaria per diventare un pilota di caccia, e due, che *Falcon 3.0* è proprio come sperava.

Il giocatore decide dove vuole combattere, riceve le istruzioni sulle missioni, esamina le mappe, istruisce gli altri piloti del suo stormo, arma il suo velivolo e parte per la missione prescelta.

Invece di una serie di missioni predeterminate

EHI, BELLEZZA!

Anche nelle più fasi complesse, quando è costretto a macinare numeri su numeri, *Falcon 3.0* riesce ad essere bello come un film. La presentazione, durante tutto il gioco, è stupenda. Gli schermi dei menu e delle opzioni sono tantissimi e sono presentati come lastre metalliche con robusti interruttori da far scattare al loro posto. E le immagini durante il volo sono maestose. *Falcon* è un gioiello: il razionale stile militare dell'Head Up Display (il cui colore, a proposito, può essere modificato) è mescolato sapientemente con l'eccellente realismo del terreno e dello schermo radar.

E il sonoro? Non parlatemi del sonoro! Dalla scheda sonora del PC escono gli accordi più sognanti, le fanfare più eccitanti e le trombe più malinconiche, pervadendo il gioco di un'atmosfera così pregnante che verrete perdonati se crederete di essere un vero pilota di F-16 che sta per ricevere una decorazione o prepararsi a un'altra eroica missione.

Il realismo e il naturalismo della presentazione sono forse un po' troppo per i giocatori più sensibili. Le scene sono così realistiche da poter causare dei turbamenti. I piloti che si lanciano in territorio nemico corrono il rischio di venir fatti prigionieri e lasciati languire nelle mani del nemico in una scena piuttosto sconvolgente. Ma sospetto che alcuni troveranno un po' eccessiva la scena digitalizzata del funerale, con tanto di bara digitalizza coperta dalla bandiera a stelle e strisce.

che vengono o vinte o perse, le missioni di *Falcon* sono non-lineari. Cioè, il giocatore dovrà affrontare una sfida diversa, a seconda di quello che è successo nella missione precedente. Se nella prima missione il compito è, diciamo, di distruggere un ponte per impedire che i rifornimenti giungano a una particolare destinazione nemica, subito dopo potrà trovarsi ad eseguire un volo di ricognizione per scoprire se il nemico ha messo in atto un piano di riserva per ovviare alla distruzione del ponte. Tale missione può poi logicamente condurre a una nuova missione per bloccare la via di rifornimento alternativa.

Istruire gli altri piloti è una faccenda complessa: non basta dirgli semplicemente di seguire il capopattuglia. La stanza della mappa consente di pianificare tranquillamente, a terra, i più meticolosi dettagli della missione. I servizi di "intelligence" forniscono al giocatore la cartina della zona coinvolta e un rapporto sulle attività nemiche.

Qui il giocatore deve stabilire dei «waypoints», degli obiettivi secondari, per il suo autopilota e per il resto della pattuglia. Si tratta di destinazioni "intelligenti", cioè dotati di funzioni. Un waypoint può indicare a un aeroplano l'altezza e la velocità di approccio, e se deve essere bombardato, fotografato o cosa. Una volta definiti tutti gli obiettivi secondari, il giocatore può attivare il modo «Trace» (Traccia) che "volerà" la missione sulla mappa, fornendo un commento sulle probabilità di incontri nemici. Se un giocatore scopre che passerà troppo vicino a un MiG iracheno di pattuglia, ad esempio, è molto meglio spostare leggermente il waypoint, invece che perdere tempo in un inutile duello aereo. La mappa è piuttosto impressionante, così dettagliata da consentire al giocatore di zoomare a tal punto da vedere le strisce bianche dipinte nel mezzo di una pista nemica.

Una volta completate la preparazione, la pianificazione e il tracciamento delle rotte, si vola.

... Ma non è tutto a poligoni...

(In alto a sx 1) Il computer tiene automaticamente un diario di ciascuna azione condotta da ciascun pilota in ciascun volo di ciascuna campagna.

(In alto a sx 2) L'Action Game; una buona indicazione della natura divertente del gioco che sta per cominciare.

(Qui sopra 1) Lo schermo della mappa può essere ingrandito quanto si vuole. Il modo «Trace» serve per controllare eventuali attività nemiche che potrebbero disturbare la missione.

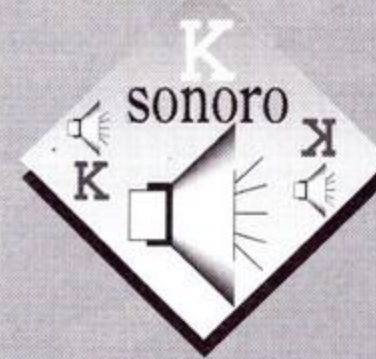
(Qui sopra 2) Il modo di riproduzione video con grafica in "fil di ferro". Qui il giocatore può rivedersi per seguire gli errori commessi o le azioni eroiche compiute. Possono anche essere esaminati i fattori ambientali e cose simili.

La cosa più sorprendente di *Falcon 3.0* è che non è quella carretta che mi aspettavo fosse. Mi immaginavo che per tutti quei dettagli e quello spessore bisognava pagare qualcosa. Pensavo che l'aggiornamento dello schermo sarebbe stato atroce, e l'accuratezza del modello di volo avrebbe reso impossibile la guida. Ma anche qui la Spectrum ha fatto le cose come si deve.

È stato testato su un PC non troppo potente (16 Mhz) e va da dio. L'azione rallenta un po' nel modello Hi Fidelity, ma al di là di questo, è perfetto. Le esplosioni in bitmap sono collocate sopra i poligoni con uno stile molto interessante, aggiungendo un po' di naturalezza all'aspetto precisino dei simulatori di volo. Ulteriore realismo è dato dai dialoghi campionati (sì, ha anche quelli) del vostro wingman che continua a mandarvi messaggi di avvertimento, congratulazioni o incoraggiamento per tutta la missione. E c'è anche il playback video per rivedere le missioni, salvarle su disco, riprodurle da qualunque angolazione visualizzandone i fattori di drag e le altitudini, in grafica vettoriale piena o a fil di ferro.

Nonostante tutte le funzioni, lo spessore, l'accuratezza e questa recensione, qualcuno resterà indifferente a *Falcon 3.0*. Ci sarà sempre un nucleo di giocatori che troverà un prodotto come *Falcon* semplicemente troppo complicato per pensare di acquistarlo. Ma grazie a titoli eccellenti come questo, la Spectrum Holobyte dovrebbe raccogliere i frutti di quello che ha seminato, il che avverrà quando questo genere verrà acquistati tanto prontamente quanto i *Sonic* e i *Kick Off*.

Per concludere, *Falcon 3.0* è assolutamente perfetto, tanto perfetto da far venir la nausea. Dopo di questo, non ce n'è per nessuno.

PROVE SU SCHERMO

K VOTO

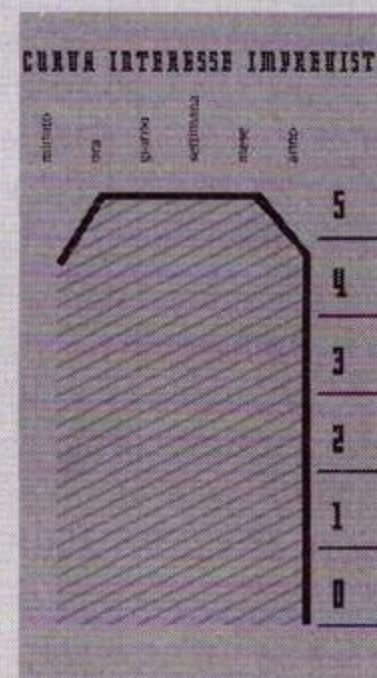
Ottima grafica! Ottimo sonoro! Ottima giocabilità!

Niente

970 PC

G	QI	A	FK
9	5	9	9

Uno dei pochi giochi che ritornerete a giocare in continuazione. Zeppo di dettagli più di quanto un vagone della metropolitana nell'ora di punta lo sia di passeggeri. Ma, soprattutto, zeppo di divertimento, *Falcon 3.0* è destinato a passare alla storia dei computer giochi come uno dei migliori esempi del genere. E l'essere stato incluso nella collana Electronic Battlefield System ne garantisce la longevità, che riceverà nuova linfa ogni volta che la Spectrum Holobyte pubblicherà un nuovo titolo EBS. La Spectrum ha per le mani qualcosa che scotta veramente.

FALCON 3

Genere Avventura grafica
Casa Lucasfilm Games
Sviluppatore Lucasfilm Games
Prezzo nc

MONKEY ISLAND 2
LeCHUCK'S REVENGE

La comicità, come direbbe qualsiasi critico che si rispetti, non è una cosa da prendere alla leggera. È così soggettiva che le stesse persone che si piegano in due alla vista di Benny Hill possono rimanere impassibili di fronte alle battute di Woody Allen e viceversa.

Perciò non sorprende che sul fronte dei giochi ci siano stati pochi tentativi di strappare un sorriso, figuriamoci una risata. E di questi giochi che hanno cercato di far leva sull'umorismo, quelli che ci sono riusciti si possono contare sulle dita di una mano. Un degno appartenente a questa scarna schiera, che comprende *Leather Goddesses of Phobos* della Infocom e i giochi della serie *Space Quest* e *Leisure Suit Larry* della Sierra, è *The Secret of Monkey Island* della Lucasfilm. Un successo fenomenale che non poteva rimanere senza un seguito - ed infatti eccolo qui.

Ma, vista la natura complessa della comicità, in che modo i creatori di *Revenge* sono riusciti a produrre un gioco veramente divertente? Semplice. Come in *Secret* gli autori di *Revenge* hanno inserito nel gioco battute per tutti i gusti con la speranza che, in un modo o in un altro, tutti trovassero qualcosa di proprio gradimento.
Perciò il gioco è pieno di freddure, giochi di parole e ogni sorta di battute stupide, argute e oscure (a proposito, quale animale mangia con la coda? Tutti, ne avete mai visto uno che se la toglie mentre mangia? Perché Schillaci dorme senza materasso? Per abituarsi alla rete! Per fortuna queste nel gioco non ci sono).

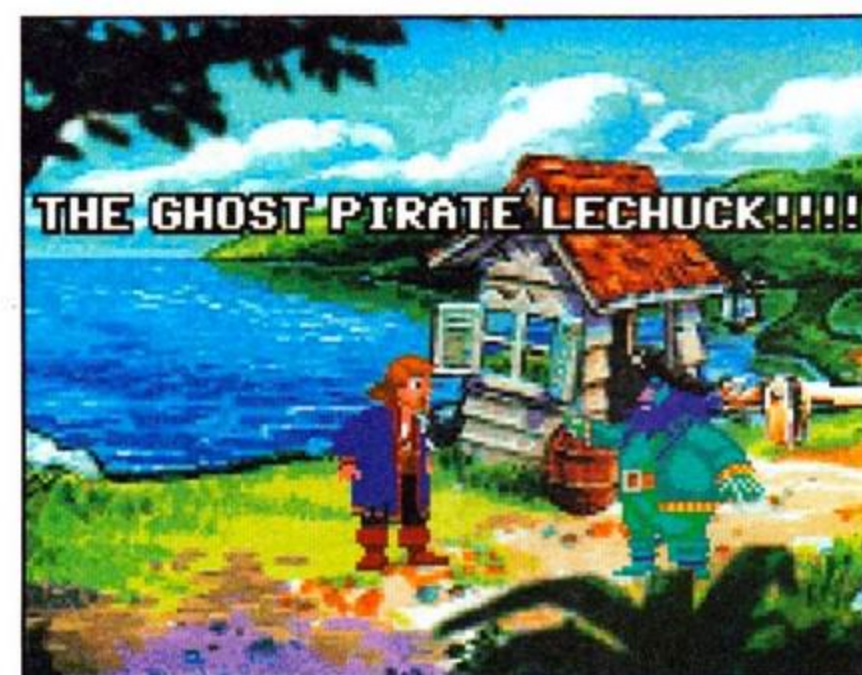
Naturalmente il rischio è che cercando di accontentare tutti si finisca poi per non ottenere l'approvazione di nessuno. Per fortuna le descrizioni delle situazioni e i dialoghi tra i personaggi sono così ben studiati che anche se la battuta non è di quelle da far scompisciare il giocatore, o da farlo cadere dalla sedia c'è una grossa possibilità che almeno lo faccia sorridere. Si ha quasi l'impressione che alla Lucasfilm Games si siano davvero divertiti a creare Revenge e questa sensazione è trasmessa al giocatore nel momento in cui riesce a mantenere la giusta atmosfera anche nelle rare occasioni in cui una battuta fallisce miseramente il suo scopo.

A nostro modesto parere (tenendo sempre presente che l'umorismo è una cosa soggettiva) *Revenge* è molto più divertente di *Secret*. Trattandosi di un seguito, il giocatore è già familiare con il personaggio principale di Guybrush Threepwood e la sua storia, perciò c'è un grande potenziale comico fin dall'inizio sia che Guybrush si imbatta in vecchie conoscenze (buone o cattive) sia che incontri nuovi personaggi.

La storia, che si svolge pochi mesi dopo *Secret*, inizia in modo originale con Guybrush appeso ad una liana su un dirupo con un grosso cofano di tesori in una mano. Come è arrivato fin lì? Come lui stesso dice al governatore Marley che lo ha ritrovato, è una lunga storia...

...Ed è proprio qui che entra in scena il giocatore. Guybrush potrà essere un po' invecchiato (come dimostra la leggera peluria sul suo mento) ma non è certamente diventato più saggio. Dopo aver annoiato tutti quelli a portata di voce (e anche oltre) con il suo interminabile racconto della sua epica vittoria contro il pirata LeChuck, decide che è tempo di partire per una nuova avventura perciò si imbarca alla ricerca del leggendario tesoro conosciuto come Big Whoop.

Sfortunatamente uno dei porti sulla strada di Guybrush, Scabb Island, è controllato dal prepotente Largo LeGrande, un seguace dell'infame LeChuck. Largo ha decretato che nessuno può lasciare Scabb Island senza pagare una tassa - il cosiddetto Largo Embargo. Naturalmente non si tratta affatto di un embargo ma Largo Tax non faceva rima, così...

Quindi se Guybrush vuole continuare il suo viag-

(In alto) Niente paura! Non si tratta di LeChuck - è solo un burlone che indossa un costume per la festa di Martedì Grasso. Dopo uno spavento simile non sorprende che anche Guybrush debba cambiarsi d'abito.
(Destra) Ogni tanto il programma presenta una breve sequenza che mostra cosa succede nel frattempo in altre locazioni come questa nella fortezza di LeChuck.

Sembra che in questo periodo di saldi li stiano svendendo... Ma non preoccupatevi, non è uno strascico dello spirito natalizio o l'avverarsi del detto "anno nuovo, vita nuova", è proprio che questo gioco se lo merita. Come sarebbe di cosa stiamo parlando? Ma dei bollini di K naturalmente! *Monkey Island 2* è il nuovo termine di paragone di K per quanto riguarda le avventure e si piazza sul trono del precedente occupante *The Secret of Monkey Island.* Perché? L'avventura è più vasta, la storia più divertente, la grafica migliore e la musica è semplicemente stupenda. E per di più la Lucasfilm ha migliorato il sistema di controllo. *Revenge* è un vero e proprio classico. Scommettiamo che quando uscirà *Monkey Island 3* sarà un nuovo termine di paragone?

gio deve prima liberarsi di Largo. Disgraziatamente il tentativo di Guybrush di liberare Scabb Island dal brigante fallisce miseramente (principalmente grazie alla sua presunzione e spacconeria) e ha come risultato la resurrezione di un vecchio avversario. Ebbene si, più cattivo, pazzo e puzzolente che mai LeChuck è tornato e vuole la testa di Guybrush.

Sebbene *Revenge* sia a tutti gli effetti un'avventura, c'è da dire che se un avventuriero dei primi anni ottanta - ai tempi di *The Hobbit e Sherlock Holmes* per intenderci - cadesse in un sonno profondo e si svegliasse ai nostri giorni classificherebbe a stento *Revenge* come un'avventura. E mentre alcuni puristi rimpiangono le avventure testuali (sigh) e i parser antidiluviani (no, questi no...) non c'è dubbio che la popolarità di questo genere ai giorni nostri sia da attribuire in larga parte alla grafica a 256 colori e alle intuitive interfacce ad icone.

Il controllo di Guybrush avviene tramite un sistema denominato SCUMM. Lo schermo è diviso in tre aree principali. La più grande è la finestra grafica che mostra la locazione corrente, Guybrush e altri personaggi eventualmente presenti. Sotto a questa si trova una piccola lista di icone-azione (ad esempio "Walk to", "Look at", "Use", e così via) e di fianco un inventario degli oggetti posseduti da Guybrush. Utilizzando il mouse (consigliato) o la tastiera, il giocatore può interagire con l'universo di gioco selezionando un'icona-azione e quindi una locazione o un oggetto (dalla finestra grafica o dall'inventario) su cui agire. Perciò se si seleziona l'azione "Walk to" e una zona della finestra grafica, Guybrush, - nessuna sorpresa - si sposterà nell'area selezionata. Analogamente se si seleziona "Use" e una campana Guybrush la suonerà. Talvolta deve essere selezionato un secondo oggetto, ad esempio l'uso di un coltello richiede che sia selezionato un ulteriore oggetto su cui compiere l'azione (un pezzo di corda, un bastone).

È possibile iniziare delle conversazioni con le persone che Guybrush incontra selezionando l'icona "Talk to". Appariranno tre o quattro frasi al fondo dello schermo e spetta al giocatore scegliere quella che ritiene più appropriata. Il personaggio risponde, il giocatore riceve altre frasi da utilizzare e così via. Questo sistema ha i suoi lati positivi e negativi.

Di positivo spicca la semplicità d'uso - niente lotte con un parser idiota con cui non si riesce a comunicare. Inoltre le conversazioni non hanno luogo se non sono necessarie al proseguimento del gioco (nel qual caso il personaggio si rifiuta di parlare) evitando una marea di conversazioni frustranti e inutili con persone che non possono fornire alcun aiuto.

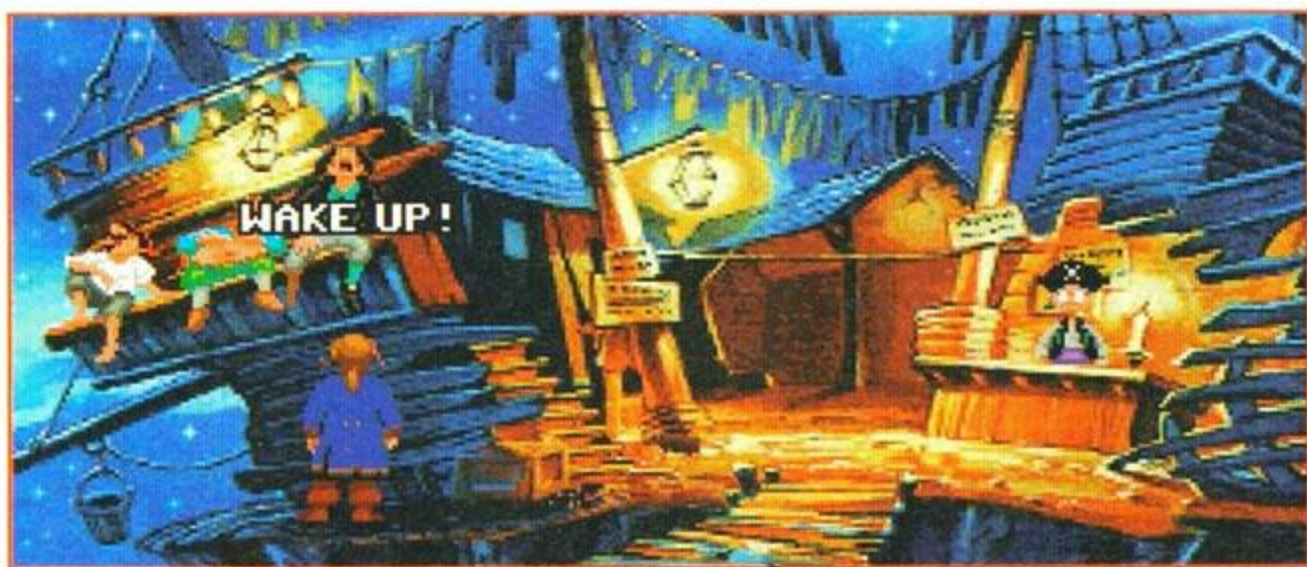
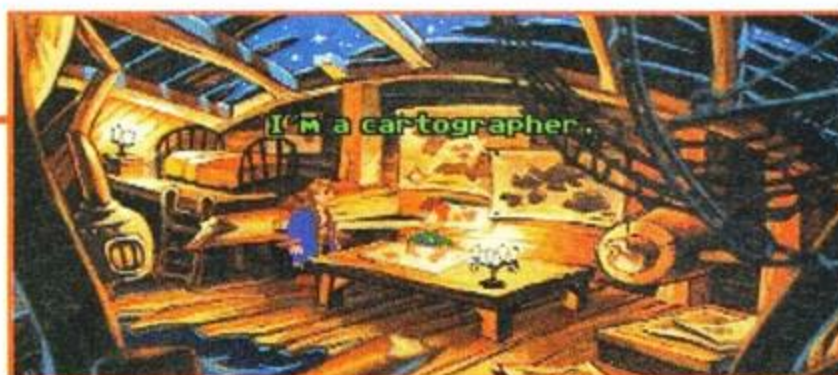
Può però essere fastidioso quando si vogliono provare due opzioni della stessa lista perché solitamente la seconda opzione non compare nel successivo elenco di domande costringendo il giocatore a ricominciare la conversazione fino a che l'opzione richiesta compaia nuovamente. Noioso.

Il rischio con l'umorismo di Monkey Island 2 è che cercando di accontentare tutti si finisca poi per non ottenere l'approvazione di nessuno.

È necessaria una certa collaborazione da parte del giocatore per godere a pieno dell'umorismo che traspare dall'interazione con i personaggi. Deve essere pronto a selezionare anche le opzioni più strane per scoprire quali risposte bizzarre nascondono e avere la costanza di andare avanti con una serie di battute fino a raggiungere quella finale.

È interessante notare come l'interfaccia SCUMM sia descritta come uno "story system" e non come un "adventure system". L'enfasi è posta sul fatto che questo sistema trasporta il giocatore in un'avventura eccitante e divertente senza testare il suo vocabolario e le sue abilità come dattilografo, un punto sottolineato dal fatto che il numero di icone-azione è passato dalle dodici di Secret alle nove di *Revenge*.

La Lucasfilm Games ha imparato la lezione della Sierra/Dynamix e ha creato la grafica digitalizzando dei disegni ritoccandoli in seguito. Il risultato è davvero straordinario - i disegni hanno un ▶ 48

MONKEY ISLAND 2

6 (Sopra) Guarda, vecchi amici! Sono proprio loro, Gli Uomini di bassa morale. Hanno un topolino che si chiama Muenster Monster perché la sua passione sono le cose formaggiose che si muovono. Se riusciste a catturarlo potreste infilarlo di soppiatto nella pentola del cuoco...
Dierto il bancone c'è Mad Marty, il padrone della lavanderia. Chissà se ha qualche imbarazzante indumento di Largo. Anche se ce l'avesse, non potrete prenderlo se non avete una ricevuta della lavanderia.

3 (In alto) Ecco Woody il falegname. È un abile artigiano, ma neanche lui può costruire la cosa che risolverebbe i guai della città - un bambola voodoo di Largo. (Sopra) Ecco Wally, probabilmente il miglior cartografo di tutti i Caraibi.

It looks like somebody's trying to grow penicillin.

7 (Sx) L'albergo della città è gestito da questo bestione. C'è una sola stanza - quella di Largo. Forse se riusciste a provocare una diversione potreste sgattaiolare nella stanza di quel demonio. A proposito, chissà cosa mangiano i cuccioli di coccodrillo.

8 (Sx) Eccovi finalmente nel domicilio di Largo - guarda che casino! Il pavimento è pieno di briciole e i vestiti sono sparsi un po' ovunque. Mmm... cosa si può trovare che sia d'aiuto? (Ah, lo sapevate che Largo indossa una parrucca?)

4 (Dx) Il barista può prepararvi qualunque drink gli chiediate, ma non può preparare la cosa che risolverebbe i guai della città - una bambola voodoo di Largo. (A questo punto dovreste aver capito cosa ci vuole per far fuori quella canaglia.)

5 (Dx) Avete bisogno di soldi - e per guadagnarli ci vuole un lavoro. Se riusciste a far commettere un errore a questo improbabile cuoco... forse un batuffolo peloso nella pentola potrebbe funzionare...?

SCABB ISLAND (ANCORA)

Il primo e ultimo porto di scalo di Guybrush, a meno che non riesca a liberare il luogo da Largo. Però, questo è solo l'inizio dei suoi guai. Largo riesce a resuscitare LeChuck, il cui unico interesse è quello di vendicarsi. L'unica soluzione è quella di trovare il $$$Big Whoop$$$ (ve lo ricordate?), che si dice sia l'unico modo per distruggere LeChuck una volta per tutte. La sua locazione è fornita da una mappa, divisa in quattro pezzi e sparsi a destra e manca.

PHATT ISLAND

Il Governatore di Phatt Island è un pallone gonfiato, una specie di Jabba the Hutt del XVIII secolo. Essendo tanto immorale quanto grasso, il Governatore imprigiona Guybrush non appena questi mette piede sull'isola, allo scopo di intascare la taglia messa sulla sua testa da LeChuck. Gettato in una buia e umida cella, Guybrush ha una sola speranza di fuga:convincere il cagnaccio di guardia a portargli la chiave della cella. Ma come?

BOOTY ISLAND

La Governatrice di Booty Island è la bellissima Elaine Marley, una vecchia fiamma di Guybrush dalla precedente avventura. Questa isola è un piacevole antidoto all'Isola di Phatt - È il luogo dove si tiene il Mardi Gras e la famosa gara degli sputi.

(A dx) Capitan Dread sa arrivare solo in tre isole - beh, niente male, sono le sole isole che bisogna visitare. Il giocatore indica dove vuole recarsi semplicemente cliccando sull'isola desiderata.

13 (Sopra) La Voodoo Lady non può costruire una bambola di Largo finché non ha i quattro ingredienti vitali - qualcosa degli Abiti, qualcosa della Testa, qualcosa del Corpo e qualcosa del Morto. L'avventura comincia.

12 (Sopra) Chi è che sa costruire una bambola voodoo? Ma certo, la Voodoo Lady! Vive nel cuore della lugubre palude, il che implica un viaggio da brividi a bordo di una bara fino alla Casa Internazionale di Mojo...

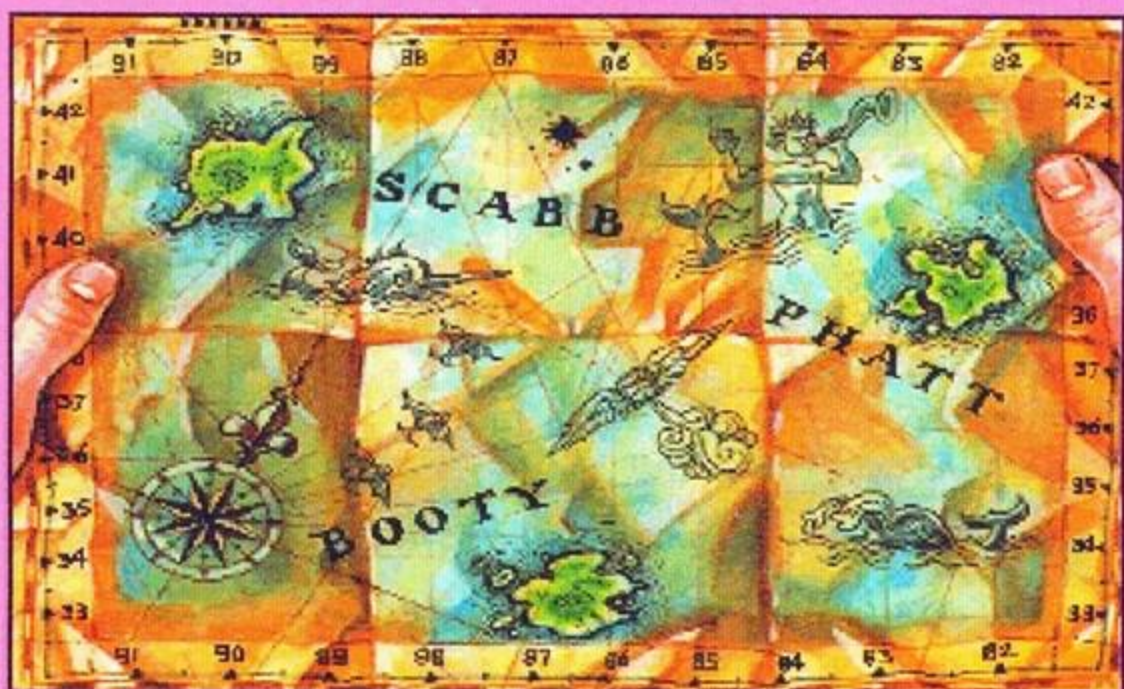
1 (Sopra) L'avventura comincia qui, attorno al falò sulla spiaggia vicino alla città di Woodtick. Bart e Fink, i vostri due amici, non ne possono più di sentirvi raccontare come vi siete liberato di LeChuck (per l'ennesima volta). Con linguaggio fiorito annunciate di volervi imbarcare in un'altra impresa - ritrovare il leggendario Big Whoop!

2 (Sx) Le cose non cominciano per niente bene. Non appena mettete piede a Woodtick in cerca di una nave venite rapinati da Largo e restate senza un soldo.

9 (Sopra) L'Isola di Scabb. Spostandovi da un posto all'altro vi capiterà di vedere questa mappa un bel po' di volte.

BOOTY-FULL

Guybrush parte dall'Isola di Scabb. Per parafrasare Obi-wan Kenobi in «Guerre Stellari», non troverete in tutto il mondo un peggior concentrato di rifiuti umani e malvagità. E il peggior rifiuto umano è quel vendicativo bullaccio di Largo LeGrande. Seguite la trama seguendo i numeri!

"THE QUAGMYRES no trespassing"

10 (Sopra) Il cimitero. Qui giace il corpo del pirata LeChuck. Grazie a Dio è morto... ma lo è davvero?

11 (Sopra) Capitan Dread, proprietario del Jolly Rasta. Vi noleggerebbe volentieri la sua nave, ma non può lasciare l'isola finché Largo non toglie la pesante tassa. Se solo avesse una... va bene, basta così, avete bisogno di una bambola voodoo.

(In alto) L'introduzione, con Guybrush appeso ad una liana sopra un baratro con un pesante cofano di tesori in una mano. Quando il governatore Marley lo scopre e gli chiede come è arrivato fin lì, lui risponde "Ecco, è una lunga storia" e il gioco ha inizio.
(Sinistra) La nave di capitan Dread con a bordo Guybrush pronto per nuove avventure. A cosa diavolo servirà quel seme?

45▶ aspetto "naturale", molto lontano dalle solite schermate ottenibili con un pacchetto grafico.

Alcune scene nella città di Woodtick, un insieme di barche ormeggiate, sembrano molto simili a delle inquadrature dell'imminente Peter Pan di Steven Spielberg. E siccome la Industrial Light & Magic, un'altra divisione della Lucasfilm, è responsabile per gli effetti speciali del film, ci si potrebbe chiedere se questa sia davvero una coincidenza...

Forse l'unica critica che si può muovere alla grafica è che a tratti può sembrare "confusa" ma questo, che si rivela solo un'impressione, è dovuto al fatto che talvolta i disegni ricchi di dettagli rendono difficile distinguere gli oggetti che possono essere raccolti dai particolari dello sfondo - costringendo il giocatore ad un "sondaggio" dell'area con il cursore.

Un altro elemento degno di nota è l'animazione dei personaggi. Per necessità, data la grandezza delle figure, l'animazione è meno precisa e simile a quella di un cartone animato ma lascia trasparire la personalità dei personaggi. Funziona in maniera molto simile ai libri o alle commedie trasmesse per radio: siccome si hanno solo informazioni limitate (visivamente parlando), inconsciamente si immaginano i dettagli e le sfumature. Ed è proprio a causa di questa partecipazione da parte del giocatore che quando viene mostrato il primo piano di un personaggio i risultati sono poco eclatanti. Ciò che precedentemente era stato lasciato all'immaginazione è reso esplicito e siccome l'animazione è limitata (solitamente ristretta al movimento della bocca) l'effetto è deludente. Intendiamoci, questa non vuol essere affatto una critica - l'animazione non è affatto peggiore di quella presente in altri giochi - è solo che siccome il resto del gioco funziona così bene le scene che spezzano l'atmosfera risultano più evidenti.

A parte questo piccolo difetto (e l'inevitabile scorrimento a scatti) la grafica di *Revenge* è di ottima qualità. Ci sono poi altri effetti così impercettibili da passare quasi inosservati a prima vista - il modo in cui le figure che camminano in aree buie dello schermo diventando più scure, i primi piani e i fondali abilmente sfocati che guidano l'occhio verso il centro dell'immagine - particolari che fanno di *Revenge* un vero capolavoro.

Versione PC

Se non avete una scheda musicale allora comperatene una perché è un vero peccato giocare *Monkey Island 2* senza la stupenda musica d'accompagnamento - è come il caviale senza lo champagne. Sebbene i coloratissimi e dettagliatissimi sfondi si apprezzino meglio con una VGA, la vera forza del gioco - la trama ingegnosa e l'umorismo - sopravvive intatta anche in EGA.

Versione Amiga

Sebbene il gioco sia ancora in fase di conversione, la Lucasfilm Games pensa che l'IMUSE possa essere implementato sull'Amiga. Promessa anche la grafica a 32 colori. Sappiate però fin d'ora che questa sarà un'avventura multidisco per macchine con 1 Mb! *LeChuck's Revenge* per Amiga dovrebbe essere pronto verso la fine di febbraio.

Versione ST

Incrociate le dita e cominciate a pregare perché il destino della versione ST non è ancora chiaro.

Revenge è il primo gioco della Lucasfilm che utilizza il nuovo sistema IMUSE, un acronimo che sta per Interactive Music and Sound Effects. Di primo acchito sembra che il suo scopo sia soprattutto sfumare un pezzo musicale in un altro (ad esempio passando dolcemente dalla musica della strada a quella dentro la taverna). Niente male, un netto miglioramento rispetto ai repentini tagli degli altri giochi, ma nulla di eccezionale... E invece no! L'IMUSE è in realtà più complesso e interessante di quello che si potrebbe pensare a prima vista. La musica cambia a seconda di come sta progredendo il gioco. Perciò se Guybrush comincia a litigare con qualcuno la musica assume un tono più stridente ed aggressivo. Analogamente, basta eseguire una certa azione e un appropriato inserto musicale verrà sovrapposto al tema musicale corrente. Il tutto funziona a meraviglia specialmente grazie alla splendida musica. Ci sono due scene non molto avanti nel gioco in cui è veramente suggestiva. La prima si svolge

nel cimitero dove Guybrush è intenzionato a cercare i resti mortali di LeChuck. Non appena Guybrush si avvicina alla tomba la musica dal tono cupo diviene ancora più tenebrosa e quando comincia a scavare nella terra umida la musica aumenta d'intensità in un crescendo accompagnato dal bagliore dei lampi. Meraviglioso.

Ugualmente suggestiva è la scena in cui Guybrush fa visita ad una maga voodoo nella palude. Mentre il nostro eroe rema nelle acque melmose (a bordo di una bara...) la musica sinistra assume un tono ancor più misterioso. Roba da far venire i brividi! L' IMUSE è usato anche per produrre alcuni intermezzi musicali d'effetto come la musica di Indiana Jones mentre Guybrush attraversa un dirupo con una liana o le note di Terminator quando dice "I'll be back".

Privo di grossi difetti, scritto in maniera impeccabile e molto divertente, Monkey Island 2 è un termine di paragone che deve essere visto - e sentito - per crederci.

L'avventura è ben strutturata. Sebbene il gioco sia molto vasto, i disegnatori hanno abilmente ristretto il raggio d'azione del giocatore a Scabb Island all'inizio (per mezzo del Largo Embargo) per non scoraggiarlo con centinaia di locazioni. Gli enigmi sono logici e raramente frustranti. Spesso il giocatore sa cosa deve fare ma non sa come farlo e questo richiede un po' di immaginazione per riuscire a utilizzare gli oggetti a disposizione per raggiungere lo scopo voluto.

In *Revenge* si passa più tempo a risolvere enigmi che a sfuggire a morti repentine. Sebbene questo sia positivo da un certo punto di vista significa anche che c'è una mancanza quasi totale di minacce o pericoli incombenti e visto che la storia è basata sui pirati, che non hanno fama di essere personcine buone e rispettabili, questo suona quasi come un'omissione.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge è un qualcosa di raro - un vero classico. Privo di grossi difetti, scritto in maniera impeccabile e molto divertente è già un termine di paragone che deve essere visto - e sentito - per crederci.

(In alto) Finalmente Guybrush ha raccolto i quattro ingredienti con cui la maga voodoo può fare una bambola di Largo. Sfortunatamente la vanteria di Guybrush sulla sua vittoria fa in modo che Largo metta le mani sulla barba di LeChuck. Siccome questo significa che Largo può riportare in vita il malvagio pirata si preannunciano grossi guai.

👍	👎
Stupenda animazione e bellissima grafica.	Nessuna sensazione di pericolo incombente.
Ottima musica di sottofondo "interattiva".	I primi piani dei personaggi non sono granché.
Trama avvincente e spesso molto divertente.	

PROVE SU SCHERMO

950 AMIGA

G	QI	A	FK
9	8	10	10

Monkey Island 2 **si rivela fin dall'inizio davvero stupendo. La grafica splendidamente dettagliata, la meravigliosa animazione e la suggestiva colonna sonora sono le ciliegine sulla torta rappresentata da un'avventura densa d'atmosfera. Emozionante, divertente e avvincente, non c'è speranza di andare a dormire fino a che non la si è risolta. *Monkey Island 2* è un capolavoro di programmazione e progettazione che merita un posto nella collezione di ogni videogiocatore. Come potrà la Lucasfilm - o qualcun altro fare di meglio?**

MONKEY ISLAND 2

ADATTO A TUTTI

È incredibilmente stressante essere un aspirante avventuriero al giorno d'oggi. Non solo c'è una gamma vastissima di giochi tra cui scegliere ma c'è il rischio di spendere i sudati risparmi e di non essere in grado di superare la prima locazione.

Comunque gli avventurieri di primo pelo che pensano di comperare *Monkey Island 2* non hanno nulla da temere. All'inizio del gioco c'è la possibilità di scegliere tra l'avventura "normale" oppure quella "leggera" (con filtro?) del tipo "Non ho mai giocato un'avventura prima d'ora. Sono terrorizzato". Quest'ultima è una versione semplificata con alcuni enigmi già risolti.

Gli avventurieri più esperti preoccupati che la tentazione di giocare la versione più semplice (ottenendo aiuti per il gioco principale) sia troppo forte possono stare tranquilli. La versione semplificata ha subito alcune leggere modifiche per non fornire aiuti sulla soluzione del gioco integrale. In aggiunta, anche se si è completata la versione mini, ci sono altre risate in serbo risolvendo il gioco più complesso. Soldi spesi bene, no?

Genere Azione Arcade
Casa US Gold
Sviluppatore Creative Materials
Prezzo L. 49.900

THE GODFATHER

La famiglia Corleone rappresenta, a detta di molti critici, un microcosmo della società americana e, a causa di questo interessamento, tutti sanno che i film sul "padrino" sono famosi per lo spaccato che offrono sul periodo delle lotte tra gangster. Ognuno di noi ha una scena preferita de "Il Padrino" ma sia che abbia come protagonista James Caan nella parte di Sonny

Questo non è certo il modo migliore per iniziare. Anche il codice dei gangster più sanguinari vieta di uccidere delle giovani madri. La considerazione della Famiglia subisce un rapido abbassamento.

Corleone ne "Il Padrino", De Niro ne "Il Padrino, parte seconda" o Andy Garcia nella terza parte della serie, il fattore comune che unisce queste sequenze è l'abbondanza di sangue e violenza.

Inutile negarlo, per la ricca metafora sociale e l'ottima ambientazione, la serie de "Il Padrino" contiene più scarpe di cemento e mitra di qualsiasi altro film. Perciò la US Gold ha scelto come primo prodotto legato alla licenza di The Godfather (il Padrino) un gioco d'azione. Un secondo progetto, questa volta un'avventura, è stato affidato alla Delphine Software (*Cruise for a Corpse, Another World*) e dovrebbe essere pronto per l'autunno del '92. Perciò mentre i francesi della Delphine cercano di ricreare nel loro gioco l'atmosfera minacciosa del periodo, noi abbiamo fra le mani uno sparatutto della Creative Materials.

Tutte le licenze che si rispettano hanno un certo numero di lati negativi. Per ogni punto guadagnato dalla software house per aver sfruttato il nome di un film famoso c'è uno scotto da pagare. Può non essere possibile usare i volti degli attori (*Total Recall*) o magari gli eroi del film non potranno far del male a nessuno nel gioco per non penalizzare la loro immagine (*Moonwalker*) e così via.

Sfortunatamente sembra che la US Gold abbia dovuto fare i conti con i "mastini" della Paramount (tristemente famosi) e abbia avuto la peggio. Risultato: non ha potuto utilizzare, se non sommariamente, tutto ciò che il film poteva offrire. La musica non è quella del film, le scene nemmeno, della trama originale neanche l'ombra. A parte lo schermo dei titoli, non c'è nessuna somiglianza con i protagonisti del film. Le sparatorie avvengono in negozi di barbiere, casinò e palazzi che ricordano poco o nulla le locazioni in cui è stata girata la pellicola. Addirittura la frase di presentazione del film è stata rivista e corretta.

Le uniche relazioni tra il gioco e il film si riducono al fatto che le sequenze si svolgono nelle città corrette, nell'anno giusto e a particolari di questo genere. Perciò è meglio considerare *The Godfather* come un gioco d'azione ambientato nel periodo delle lotte tra gangster piuttosto che come un'interpretazione

del film. Eppure, quel logo monocromatico che rappresenta una mano che tira i fili della marionetta vale da solo i soldi spesi...

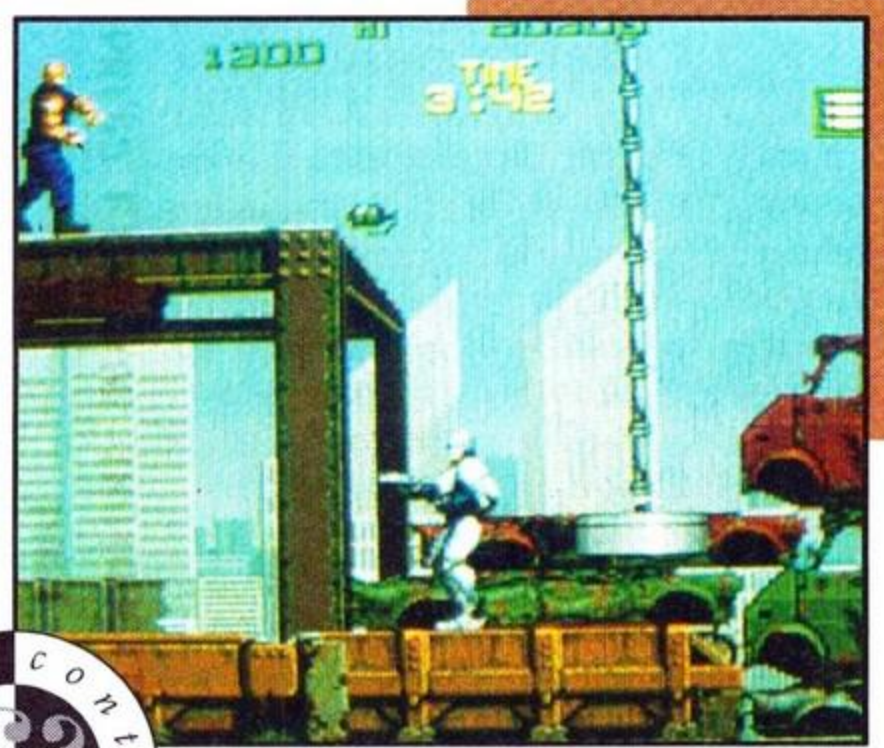
New York, 1947. La guerra è finita ma ne sta cominciando un'altra nelle strade delle più grandi metropoli americane. Ognuno cerca di assicurarsi un pezzo di terra e sogna un proprio impero finanziario, stabilità e ricchezza per la propria famiglia, potere. Sono tutti pronti a combattere per questo, a tal punto che un uomo può venire ucciso semplicemente perché cammina nella zona sbagliata. Una sequenza d'apertura d'innegabile bellezza con tanto di paesaggio notturno fa da serena introduzione al massacro che sta preparandosi.

Il giocatore, che controlla un apprendista del crimine tramite il joystick, deve raggiungere sano e salvo la fine della strada evitando i proiettili dei gangster e rispondendo al fuoco facendo attenzione a non colpire i passanti innocenti. Anche attraversare la strada non è poi così semplice perché auto poco raccomandabili sfrecciano su e giù in continuazione cercando di investirlo. *The Godfather* è composto da due tipi diversi di sparatutto. La maggior parte del gioco è a scorrimento orizzontale mentre le sequenze intermedie utilizzano la visuale in prima persona stile *Operation Wolf*.

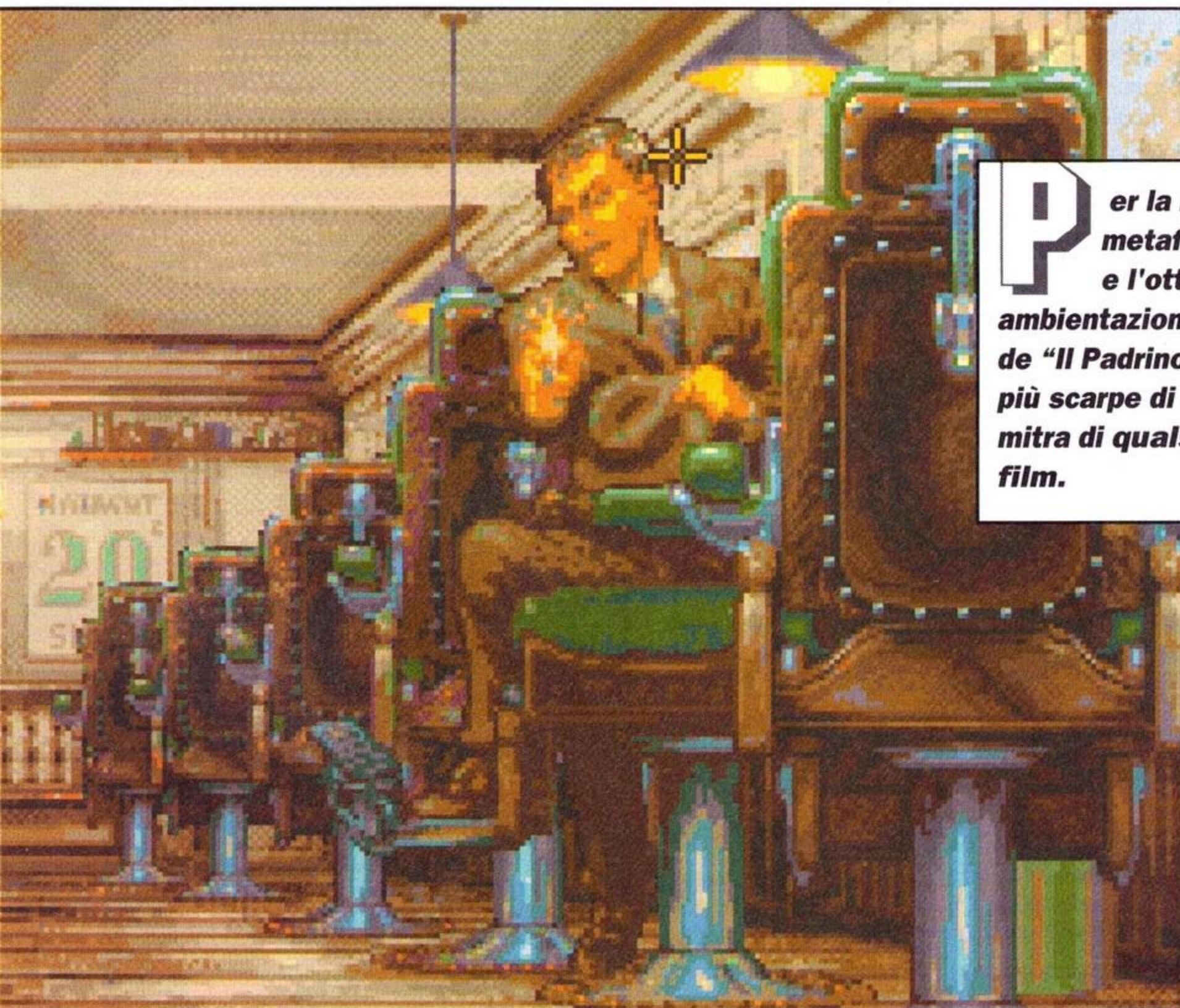
Anche nel primo livello la vita per l'ambizioso boss è molto dura. Raffiche di proiettili vengono sparate da auto in corsa, persone insospettabili estraggono improvvisamente delle pistole, porte si aprono rivelando uomini muniti di mitra e personaggi nell'ombra tirano dei mattoni sulla sua povera testa criminale.

confronta & contrasta

Però. La vita è davvero strana talvolta. Il gioco più simile a *The Godfather*, un film ambientato nel periodo dei gangster, è *Robocop* un film su un poliziotto del futuro! Entrambi sono degli sparatutto a scorrimento orizzontale con stadi intermedi. Comunque mentre entrambi sono il paradiso per gli amanti delle sparatorie, *The Godfather* si sviluppa su un solo piano (a parte un paio di situazioni in cui è necessario salire dei gradini) mentre *Robocop* sfrutta lo schermo anche in altezza. La parte della scala in *The Godfather* non è poi così interessante come potrebbe sembrare. Non c'è la possibilità di fermarsi per rispondere al fuoco. Comunque *The Godfather* vanta più varietà di *Robocop* con splendide auto che pattugliano la strada e una vasta gamma di nemici pronti a liquidare il giocatore. *The Godfather* è superiore anche per quel che riguarda il sonoro con splendida musica d'epoca anche se non è quella del film.

Per la ricca metafora sociale e l'ottima ambientazione, la serie de "Il Padrino" contiene più scarpe di cemento e mitra di qualsiasi altro film.

Ma veniamo ai commenti: la grafica di *The Godfather* è stupenda, i fondali sono bellissimi e densi d'atmosfera e anche i personaggi sono ben inseriti nell'ambiente e non danno l'impressione di essere "incollati" allo sfondo. Anche se quelli delle scene stile *Operation Wolf* sono migliori, quelli degli schermi a scorrimento non sono di certo da buttare. Il successo del giocatore viene misurato in due modi, ognuno dei quali è rappresentato da una barra in alto sullo schermo. Il più semplice e immediato rappresenta la forza del personaggio che diminuisce man mano che i proiettili lo colpiscono e può essere ripristinata raccogliendo cassette di pronto soccorso ottenute uccidendo certi avversari. Il secondo fattore è la "considerazione della Famiglia", qualcosa di molto più complesso da ottenere.

Mentre è abbastanza facile per un giocatore capire che i proiettili sono dannosi alla salute (chi spara uccide anche te, digli di smettere...) e quindi ci si sorprende raramente quando la scena del funerale fa la sua comparsa, la fine del gioco dovuta all'espulsione dalla Famiglia arriva quasi sempre inaspettatamente. La considerazione della Famiglia aumenta uccidendo i gangster e diminuisce se si spara a civili e poliziotti. Abbastanza giusto.

Comunque, la Famiglia ci tiene a diventare temuta e rispettata, e non vede di buon occhio chi tenta di attraversare la città cercando di evitare gli avversari perciò i punti-Famiglia diminuiscono gradualmente con l'avanzare del gioco rendendo impossibile al giocatore vincere senza uccidere un numero

THE GODFATHER

Versione Amiga

Uno sparatutto in sei dischi? Ma chi vogliono prendere in giro? In realtà nessuno. Per i giocatori intenzionati a godersi *The Godfather* in tutto il suo splendore è necessario munirsi di pazienza. C'è una sequenza finale diversa a seconda che si muoia o si venga espulsi dalla Famiglia e ognuna richiede un caricamento separato. Queste sequenze possono essere eliminate dai giocatori che vogliono concentrarsi sull'azione. La musica è fantastica e gli effetti sonori ottimi. Perciò malgrado i numerosi caricamenti *The Godfather* merita un pollice verso l'alto. Un vero peccato che non si possa utilizzare il mouse.

Versione PC

Mentre leggete queste righe dovrebbero essere terminati gli ultimi ritocchi alla versione PC. Gli utenti IBM possono aspettarsi un gioco divertente e veloce grazie alla presenza dell'hard disk che abbrevia l'attesa durante i caricamenti. L'accompagnamento musicale promette di essere superbo e sia l'Adlib che la Sound Blaster dovrebbero essere supportate.

Versione ST

Con un impressionante numero di dischi, come nella versione Amiga, e senza il mega in aiuto per il caricamento, la versione per ST sarà disponibile in primavera.

sufficiente di avversari.

Ma è solo dopo qualche ora di gioco che diventa chiaro come *The Godfather* sia un gradino più in alto del classici sparatutto. Piccoli particolari come la possibilità di compiere delle vere e proprie carneficine mitigate dalla presenza di passanti innocenti e poliziotti per impedire quello che sarebbe solo un inutile tiro al bersaglio giocano un ruolo importante. Siccome gli avversari non hanno rispetto per la legge continuano a sparare anche se ci sono poliziotti nei paraggi. Il nostro eroe, al contrario, deve stare molto più attento e trattenere il fuoco fino a che i tutori dell'ordine sono fuori tiro.

Le sparatorie sono così ben bilanciate che certe volte il giocatore si sente veramente al centro di una sparatoria tra gangster, spostandosi e girandosi per far fuoco sui loschi figuri alle porte. A volte i proiettili arrivano da così tante direzioni da costringere il giocatore a fermarsi ad osservare la scena per rintracciare i nemici o per calcolare la traiettoria delle raffiche per scoprire chi ha sparato.

A una cornice restrittiva la Creative ha saputo creare uno sparatutto divertente e, soprattutto, coerente.

Prima di poter affrontare l'ormai obbligatorio avversario di fine livello (un energumeno con un mitra leggermente più... loquace degli altri), il giocatore deve arrampicarsi su una scala antincendio in una sezione a scorrimento verticale. Questa parte del gioco non è poi così entusiasmante in quanto non appena il joystick è stato spinto verso l'alto per arrampicarsi non c'è possibilità di tornare indietro. Così quando il giocatore comincia la sua ascesa è completamente vulnerabile al fuoco nemico. Anche l'animazione del personaggio che si arrampica è un po' approssimativa, perciò arriviamo rapidamente a...

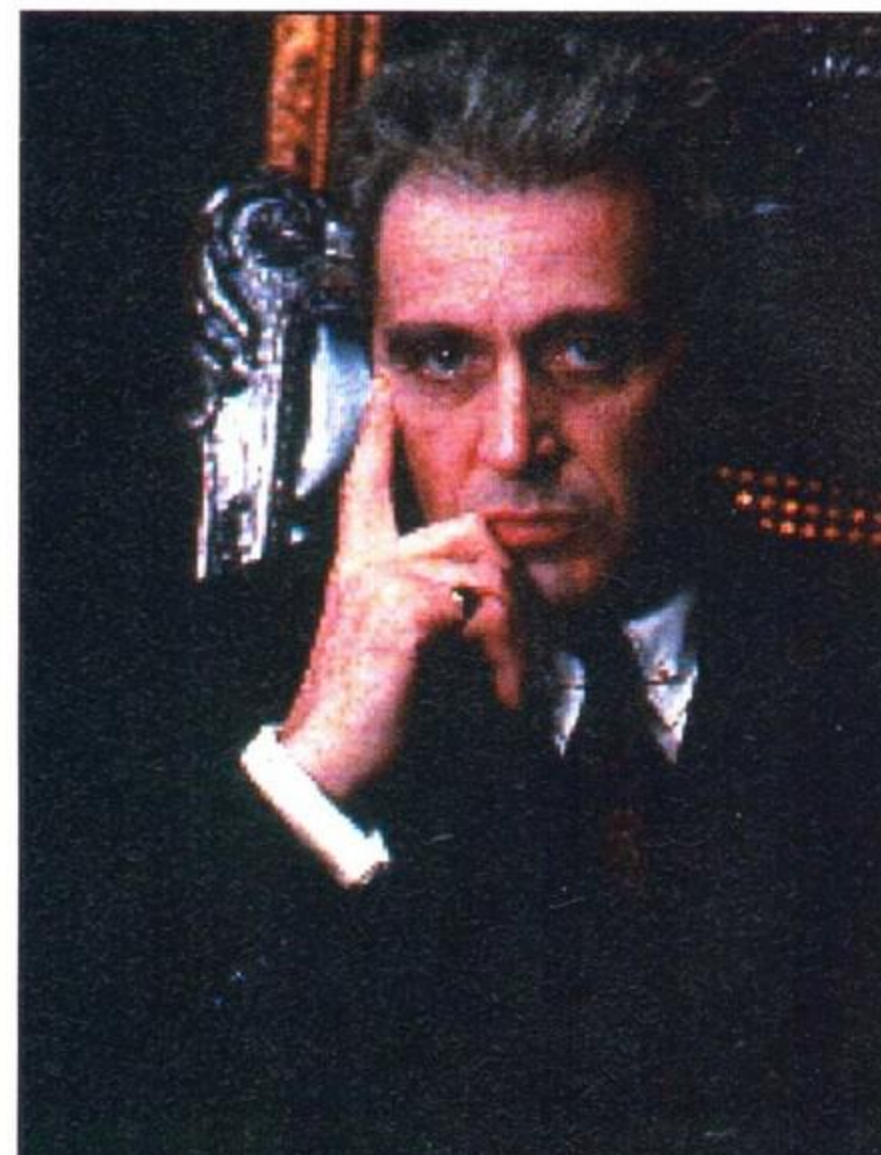
I primi livelli intermedi. Qui la visuale è in soggettiva e il giocatore controlla un mirino. Queste sezioni si svolgono in un bar e dal barbiere (che non è quello che serve al bar...); entrambi i posti sono altamente pericolosi per un boss alle prime armi. Nascosti dietro al bancone e alle tende o seduti sulle sedie da barbiere ci sono pericolosi sicari vestiti impeccabilmente che saltano fuori dai mobili a prova di proiettile sparando all'impazzata con mitra e pistole. Il giocatore deve guidare il mirino con il joystick facendo piazza pulita (ovvio).

Queste sequenze, sebbene più curate di quelle a scorrimento, durano solo un paio di secondi ma, per un cecchino poco allenato, è un tempo più che sufficiente per perdere grandi quantità di energia. E' davvero un peccato che il gioco non consenta l'impiego del mouse perché il controllo tramite joystick non è dei più precisi.

Dopo il primo livello, tappa a Las Vegas e il susseguirsi delle fasi di gioco diventa chiaro: una sezione a scorrimento, due sparatorie, una sezione a scorrimento, due sparatorie e così via. I giornali rappresentano il passaggio del tempo tra un livello e l'altro: New York, Las Vegas, Havana e Miami in un crescendo che culmina nella residenza invernale di un boss del crimine. Qui il giocatore affronta la prova finale, salvare le teste di tutte le Famiglie criminali da morte certa per mano di misteriosi sicari a bordo di un elicottero.

The Godfather, come i film della trilogia, racconta trentacinque anni della famiglia Corleone e, in particolare, di Michael. Sopra, ne "Il Padrino" è davvero molto giovane mentre sotto ne "Il Padrino, parte seconda" è ormai un vecchio rimbambito. Nel gioco il personaggio non invecchia minimamente. Almeno potevano cambiare gli abiti...

(Sinistra) Un lavoro ben fatto. Ex-rappresentanti di bande rivali riempiono la via e penzolano dalle finestre alla fine del primo livello. I primi passi di Corleone per diventare un boss hanno avuto successo.

Anche se raccapricciante, il modo in cui i cadaveri riempiono le strade e i palazzi conferisce una certa brutalità al gioco e fa sentire il giocatore un eroe.

QUALCHE CURIOSITA'

La serie de "Il Padrino", forse più di ogni altro film, è lo spunto per lunghe ed animate discussioni al bar. K ha raccolto per voi tutta una serie di notizie e curiosità che possono essere usate con indifferenza durante la conversazione perciò... leggete!

Le riprese de "Il Padrino" sono cominciate nel 1971...Francis Ford Coppola aveva trentadue anni...non aveva mai fatto un film di successo...la Paramount aveva insistito perché Marlon Brando facesse un provino...un cinema che proiettava il film fu rapinato e il bottino fu di 13000 dollari...i dirigenti della Paramount diedero a Coppola una splendida Mercedes 600..."Il Padrino" ha ricevuto la nomination per dieci premi...ne ha vinti 3..."Il Padrino" dura due ore e cinquantasei minuti..."Il Padrino, parte seconda" si concentra sulla vita di Vito... il resto è su Michael...Martin Scorsese è stato preso in considerazione come regista del secondo film...De Niro ha ottenuto la parte del giovane Vito perché Coppola ha riconosciuto che somigliava molto a Brando quando fece il provino per il primo film..."Il Padrino, parte seconda" è il riassunto di un film di sei ore e mezza...

Ecco qua! Tutto ciò che avreste voluto sapere sui tre film è raccolto nelle righe sopra. No? Che razza di ingrati! Allora perché non vi precipitate in libreria e vi comprate una copia di "The Godfather Companion" di Peter Biskind? In questo libro sono raccolti tutti i fatti più interessanti, le cifre e i pettegolezzi sui film della serie ed è anche più facile da leggere!

Questa è di gran lunga la parte più spettacolare del gioco e tutto è stato studiato per dare l'impressione di un panorama a 360 gradi. L'elicottero è fermo nell'aria gelida e gli unici rumori che echeggiano sono il ruotare delle eliche oltre alle raffiche vendicatrici del mitra del nostro futuro Don. I vetri si infrangono e i boss del crimine muoiono a degno coronamento di un grande gioco d'azione anche se non di una grande licenza.

Le critiche su *The Godfather* ricadono principalmente su chi ha preso gli accordi per la licenza piuttosto che su chi ha prodotto il gioco. All'interno di una cornice piuttosto restrittiva la Creative Materials ha saputo tirar fuori uno sparatutto divertente e, soprattutto, coerente. Graficamente è stupendo e l'azione è veloce e coinvolgente ma la sensazione di avere molto poco a che fare con il film non svanisce.

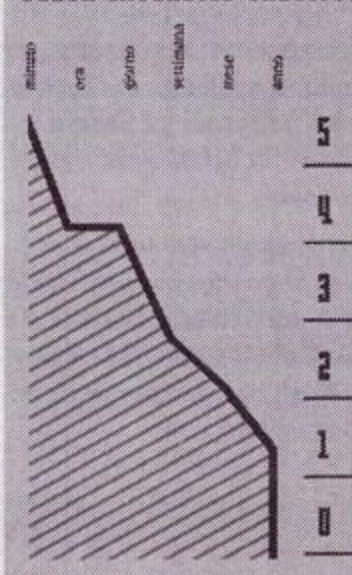
Bello perché la cornice temporale è appropriata e la fine del gioco culmina con l'attacco all'elicottero simile a quello di Joey Zasa nella terza parte del film (eccetto che nel gioco è ambientato in un paesaggio invernale invece che di notte su un grattacielo) e l'atmosfera gangster è abbastanza marcata ma purtroppo non ci si sente mai nei panni di un personaggio del film.

Forse sarebbe bastato, ad esempio, far vestire al giocatore i panni di Vincent Mancini in un adattamento del terzo film. Questo personaggio è il più adatto per la trama del gioco, il più simpatico ai giocatori per la sua giovane età e il più tagliato per le sparatorie. E un po' troppo irreale aspettarsi che un personaggio maturo come Michael vada ancora in giro a convertire bande rivali a suon di mitra. Almeno in giochi come *Robocop* e *Terminator* ci si sente davvero Robocop e Terminator. In questo gioco invece si impersona un tipo che indossa lo stesso vestito per trentacinque anni.

K VOTO

Azione a volontà.
Splendida grafica.
Musica superba.

Deboli collegamenti con il film.
Nessuna opzione per il mouse per le sezioni stile *Operation Wolf*

Nessuno sparatutto può durare in eterno sebbene la Creative Materials abbia fatto un ottimo lavoro per quanto riguarda la longevità. A parte tutto è davvero difficile da finire. Ci sono due fattori principali che decretano la longevità di un gioco e che lo rendono interessante all'inizio. Il richiamo della stupenda grafica è molto forte e induce il giocatore a caricarlo nuovamente per un'altra partita. Ma anche quando la novità della grafica si è esaurita la difficoltà rappresenta una sfida sufficiente. Anche a costo di diventare noiosi c'è da dire che la nota più negativa con cui *The Godfather* deve fare i conti è la mancanza di connessione con il film. Ma se ciò non è abbastanza per scoraggiarvi il gioco potrà garantirvi lunghe ore di divertimento assicurato.

PROVE SU SCHERMO

Genere Simulazione Sportiva
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Gary Roberts
Prezzo nc

JOHN MADDEN FOOTBALL

Ci sono due tipi di persone al mondo - quelli che capiscono il football americano e quelli che non lo capiscono. Se fate parte della seconda categoria e non sapete distinguere un «First Down» da un «Field Goal», vi perdete di sicuro qualcosa. Certo, a prima vista sembra una rissa tra due gruppi di bestioni grandi e grossi vestiti con divise colorate. Ma una volta che conoscete un minimo di regole base, è uno degli spettacoli più divertenti che si possa vedere in TV. Il football americano è uno sport così profondamente radicato nella mentalità americana che anche a livello universitario è un business da milioni di dollari. Ora, grazie a Tele+2, si è costruito anche un certo seguito anche da noi. Non so se questo successo sia dovuto al nostro desiderio inconscio di fare gli americani o ad altro, ma una cosa è certa: il football americano - che vi piaccia o no - ha ormai piantato le radici anche in Italia.

Nonostante le nostre aspirazioni, quando si parla di football americano la nostra esperienza è un po' amatoriale se comparata a quella degli americani, e quindi non c'è da sorprendersi che dobbiamo contare su di loro per avere un gioco di football americano come si deve - ma anche così non è che ce ne siano poi tanti di grandiosi, con l'eccezione dell'esemplare ma ormai vecchiotto *TV Sports: Football* della Cinemaware e dell'ottimo *Mike Dikta* . Questa è la ragione per cui tutti i tifosi di football americano si dovrebbero sfregare le mani per questo ultimo sforzo dell'Electronic Arts - chiunque conosca i giochi di football americano in generale o l'"ambiente" Megadrive saprà che *John Madden Football* ha uno dei più prestigiosi pedigree che un gioco possa avere. Nell'ultimo anno è stato largamente considerato come Il-miglior-gioco-in-assoluto-per-Megadrive, ottenendo voti superlativi e diversi premi su entrambe le sponde dell'Atlantico - e ora è disponibile per Amiga.

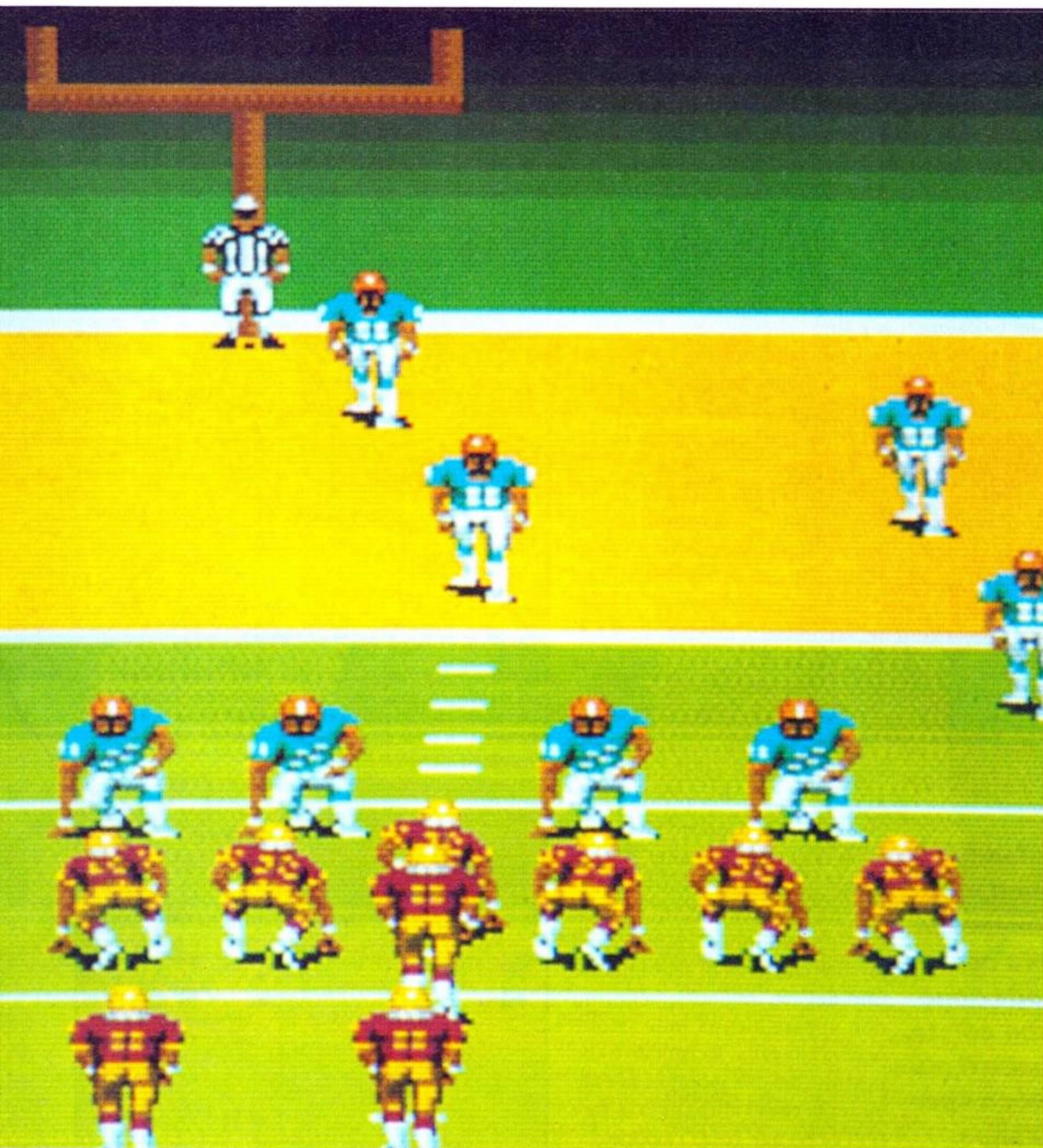
La conversione rappresenta una pietra miliare nella storia del software, dato che è la prima volta che un gioco in origine per console viene convertito su formato per computer - un terreno infido, a dire il vero. Ciò nonostante, i programmatori interni della EA hanno portato a termine il non facile compito con stile ed eleganza, e il risultato è una simulazione sportiva di alta classe, una delle migliori mai viste per Amiga.

Ma partiamo dall'inizio - le regole del gioco. Due squadre, una palla ovale, il tutto su un campo lungo cento yard. Ciascuna squadra difende una «endzone» o zona di meta, situate agli estremi opposti del campo. L'oggetto del gioco è muovere il pallone fino alla zona di meta dell'avversario per segnare una meta o «touchdown». Il campo è segnato con linee trasversali poste a una yard l'una dall'altra (con ulteriori linee trasversali più lunghe ogni 10 yard) e lo scopo della squadra in at-

(Sopra) Il gioco comincia col calcio d'inizio: il kicker deve cercare di calciare la palla il più lontano possibile. Quando un giocatore della squadra ricevente prende la palla (in alto), la ritorna verso la zona di meta avversaria - il punto in cui viene placcato è quello da cui partirà l'azione offensiva. La stessa procedura si ripete dopo ogni touchdown.

(A dx) I reparti offensivo e difensivo si contrappongono sulla linea di scrimmage. La palla è a meno di dieci yarde dalla meta e la difesa non può permettersi di commettere errori.

confronta & contrasta

A prima vista, *John Madden Football* potrebbe facilmente essere scambiato per *TV Sports: Football* della Cinemaware. Graficamente, infatti, è molto simile, con sprite simili e un similare sistema di chiamata delle azioni - l'unica vera differenza sta nella prospettiva del campo. Dal punto di vista della struttura di gioco le differenze tra *John Madden* e *TV Sports: Football* sono minime, ma il sistema di controllo dei giocatori di *Madden* è molto più sofisticato e le possibilità di selezione e le variabili sono notevolmente superiori. *John Madden* ha una classe più cristallina, il che si nota in particolare durante le partite quando l'impressionate inquadratura panoramica in 3D del campo è al suo massimo. Quindi, per concludere - *John Madden Football* è meglio. OK?

tacco è di portare la palla nella endzone della squadra in difesa, avanzandola con una serie di attacchi, sia di corsa che di passaggio. Ciascun attacco viene detto «down» e la squadra ne ha a disposizione quattro per avanzare la palla di almeno 10 yard. Da qui discendono le criptiche indicazioni di "terzo e sette" che appaiono spesso in sovraimpressione durante le trasmissioni TV - l'attacco è al terzo down e ha ancora sette yard da prendere. Dieci yard sono la distanza minima che una squadra deve conquistare, ma non c'è alcun limite massimo. Se un giocatore in attacco riesce ad aprirsi la strada al di là della difesa avversaria, può correre fino in meta e segnare un touchdown.

La squadra in difesa, ovviamente, deve cercare di impedire che gli avversari entrino nella zona di meta. Se la squadra in attacco non riesce a conquistare le dieci yard necessarie, i ruoli si invertono e toccherà alla squadra in difesa passare all'attacco. In breve, questo è quanto.

Ufficialmente, *John Madden Football* fa parte della EASN (Electronic Arts Sports Network), ma le squadre che compongono la lega sono quelle della NFL. Ci sono solo 16 squadre, da Atlanta a San Francisco e sono tutte modellate - si dice - su quelle reali. C'è anche una squadra di stelle o Top 11, Madden All Star, messa insieme da John Madden in persona. Una volta indossate spalliera e casco, il giocatore può decidere di disputare la «regular season» (in realtà, una partita secca contro una squadra a propria scelta), giocare una partita «sudden death», dove vince chi segna per primo, o partecipare ai playoff, cercando di passare i turni eliminatori fino ad arrivare a disputare il SuperBowl. Coloro che sono seriamente interessati al football americano dovrebbero scegliere la loro squadra con cura, e stare ancora più attenti quando, durante i playoff, affronteranno le squadre controllate dal computer. Le prestazioni di ciascuna squadra variano di molto - alcune sono molto brave nel gioco aereo, mentre altre possono disporre di veloci running back che richiedono una difesa molto chiusa in grado di contenere le corse. Per vincere a *John Madden* bisogna assolutamente capire questo tipo di tattiche e ciò che ciascuna di esse comporta - può essere giocato semplicemente come un arcade, ma non avrete speranze di vittoria se non starete a pesare e a valutare tutti quei fattori che possono determinare il successo di uno schema, di un'azione.

I programmatori interni della EA hanno portato a termine il non facile compito con stile ed eleganza, e il risultato è una simulazione sportiva di alta classe, una delle migliori mai viste per Amiga.

E ora in campo per la partita vera e propria. A

Versione Amiga

***John Madden Football* è presentato in modo superbo, con stupendi schermi di presentazione. La resa grafica del gioco quando le squadre sono in campo è eccezionale - la gradazione colore del campo funziona particolarmente bene. Una buona manciata di voci campionate ed effetti sonori di scontri e grugniti crea un'atmosfera perfetta, e il risultato finale è uno dei migliori prodotti per Amiga in circolazione. Purtroppo, i possessori di un 512K non potranno sfruttare al massimo le capacità sonore e dovranno sopportarsi un po' di caricamenti, ma non è poi così grave.**

Versione ST

Mi dispiace, ataristi, ma la EA non ha progetti per una versione Atari.

Versione PC

Tempi duri anche per chi ha un PC - *John Madden* non girerà sul vostro computer. Ne ora, né mai.

La scelta dello schema da eseguire è come una partita a poker. Ciascuno degli schemi disegnati ha un codice colore per essere facilmente identificato - le azioni di corsa sono gialle, quelle di passaggio marroni. Nel modo per due giocatori, è consigliabile nascondere il joystick alla vista quando scegliete l'azione cosicché il vostro avversario non possa vedere cosa volete fare.

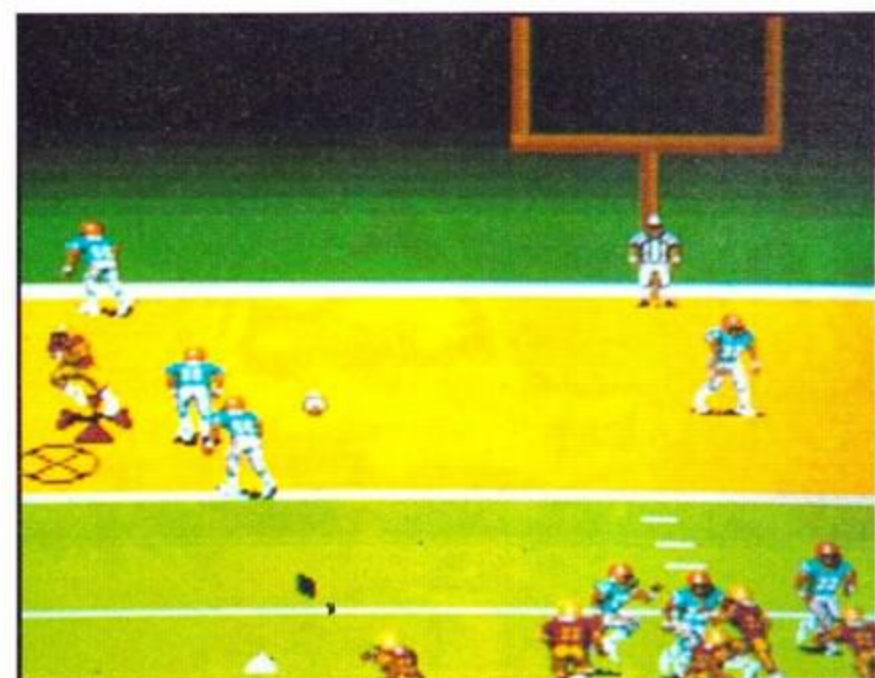
45▸ differenza di molti giochi sportivi, *John Madden Football* visualizza l'azione da un punto di vista diverso da quello tipico delle riprese televisive. In TV, in genere, le telecamere sono sul lato lungo del campo - nel gioco la partita è vista da quello corto, con l'inquadratura alle spalle della squadra in attacco in prospettiva leggermente tridimensionale. Fin qua, per quanto concerne l'aspetto arcade del gioco, le cose sono state mantenute il più semplice possibile. Non è proprio *Kick Off*, ma data la complessità dello sport da simulare, *John Madden* riesce a incorporare magnificamente molti elementi arcade. Il giocatore controlla sempre un omino alla volta, mentre il computer si preoccupa degli altri compagni di squadra, guidandoli in base all'azione prescelta. In effetti, è possibile togliere del tutto le mani dal joystick e lasciare che sia il computer ad eseguire l'azione! Non è altrettanto divertente come controllare le cose di persona, ma mostra come i giocatori controllati dal computer si muovano in modo autonomo e intelligente.

Il gioco è diviso in due sezioni. Prima di ogni azione, entrambe le squadre scelgono lo schema da eseguire tra una lista di possibilità piuttosto vasta, studiata da Madden in persona. Il football americano consente all'allenatore di cambiare la formazione ad ogni singola azione - ad esempio, facendo entrare dei bravi ricevitori durante le azioni di lancio. Una volta scelto lo schema o Set (come viene chiamato), si deve scegliere una formazione particolare per quello schema e un'azione specifica. Ve ne sono due tipi principali - azioni di corsa o di passaggio - e numerosissime variazioni su questi due temi. Il giocatore può correre dei rischi, mandando i suoi ricevitori profondi e tentare un lancio lungo - maggiore è la distanza minori saranno le percentuali di "completare" il passaggio, ma l'elevato numero yard conquistabili se l'azione va in porto valgono la candela. In alternativa, ci sono azioni di corsa nelle quali il quarterback cede la palla a un running back il quale cerca di aggirare la linea difensiva avversaria oppure penetrarla di forza al centro. Schemi e tattiche sono ovviamente una faccenda personale, da costruire su misura in base allo stile e all'abilità del giocatore. I giocatori ambiziosi vorranno giocare molti passaggi, lanciando spesso la palla nel tentativo di conquistare molte yard per volta, mentre altri preferiranno l'approccio lento ma calcolato delle azioni di corsa che conquistano poche yard alla volta ma sicure.

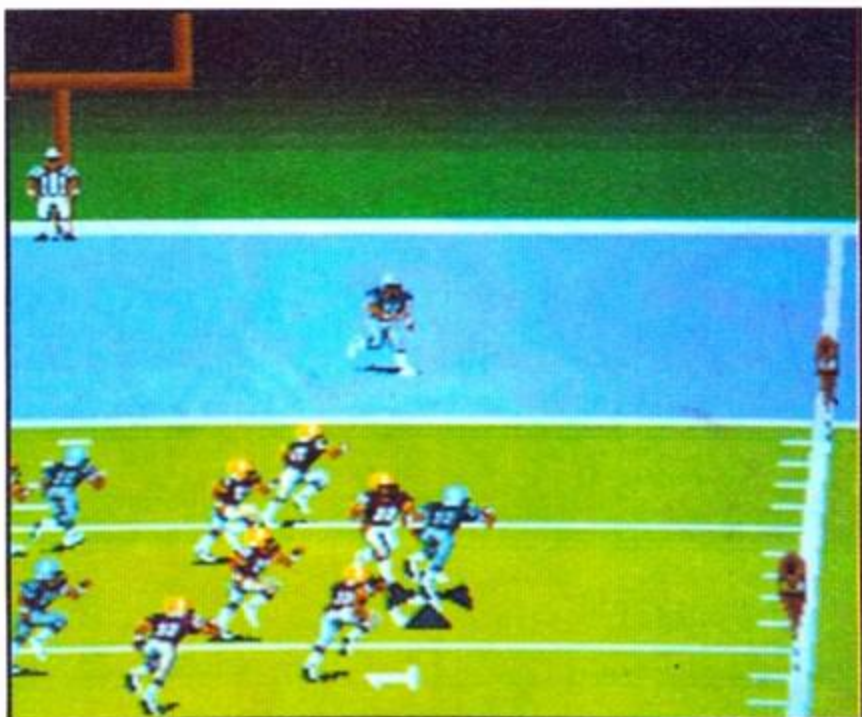
John Madden Football è probabilmente la migliore e più convincente introduzione allo sport che esista. Ah, ed è anche il più giocabile gioco sportivo dell'anno.

Spesso, però, avanzare la palla anche di un paio di yard può essere più difficile di quanto si pensi. Gli schemi difensivi sono altrettanto vari ed elaborati quanto quelli dell'attacco, con marcature a uomo e a zona, blitz nei confronti del quarterback, rotazioni del secondario, tentativi di intercettare la palla, ecc. Visto il numero di schemi offensivi e difensivi, il trucco è prevedere e anticipare quello che farà l'altra squadra e poi chiamare lo schema adatto a contrastare tale azione. Il sistema di selezione di schemi e azioni di *John Madden* è stato disegnato in modo da far sì che questo elemento di bluff sia determinante. Al momento della scelta, sono visualizzate tre possibili schemi alla volta - un semplice colpetto del joystick consente di selezionarne uno dei tre, ma sullo schermo non appare alcuna indicazione della scelta fatta. Il risultato è che nessuno dei due giocatori sa esattamente cosa l'altro intende fare fino a che non parte l'azione.

Palla dei Miami Dolphins sulle 25 yard. Riusciranno i 49ers a fermarli impedendogli di conquistare un nuovo primo down? Dipende tutto dall'uomo con la palla in mano, visto che non può più lanciarla avendo già superato la linea di scrimmage.

DEVO DISEGNARE LO SCHEMA?

Ciascuna azione o schema di *John Madden* è accompagnata da un diagramma descrittivo, che ne illustra il funzionamento. Questi diagrammi mostrano la strada da correre con la palla, le traiettorie dei giocatori e le posizioni di hand-off/passaggio. Se volete fare le chiamate giuste è vitale imparare alla perfezione la terminologia di questi piccoli schemi. Ogni cosa ha un codice colore e simbolico, cosicché si possono veicolare con pochissimi tratti, quadrati e cerchi informazioni complesse. Ogni schema ha un nome di fantasia come "Red Dog Blitz" (un attacco massiccio sul quarter back), "Statue of Liberty" (un passaggio molto lungo) e "Naked Bootleg" (una complessa azione di corsa). Niente paura - dopo un po' di partite diventerà tutto chiaro.

(Sopra a dx) Un altro tentativo di meta, questa volta condotto dal running back dei New York Giants che è riuscito a perforare la difesa avversaria e puntare verso l'endzone. Ma riuscirà a liberarsi di quegli agilissimi linebacker?

(A sx) Sarà un touchdown? Il passaggio sembra buono, la spirale è perfetta e sembra proprio sul bersaglio, ma per prenderla il ricevitore deve arrivare sul punto indicato dal mirino a croce prima della palla. Per sei punti, si può anche rischiare un tuffo...

Tutto questo giocare tatticamente al gatto col topo è sicuramente una parte molto importante del gioco, ma ugualmente vitale - e molto più divertente - è il lato arcade, che comincia non appena la palla è in movimento. Il modo di controllo di *John Madden* è comprensibilmente complesso (ricordate che in origine funzionava su un joypad per Megadrive con tre pulsanti) ma funziona in modo istintivo, consentendo ai giocatori su schermo di eseguire pregevoli gesti atletici col minimo sforzo. Oltre a correre e placcare, i giocatori possono eseguire dei «roll-out» per evitare i placcaggi, tuffarsi per conquistare la yard decisiva a chiudere il down e saltare per prendere la palla. La versatilità dei giocatori, combinata con la fluida animazione dei personaggi, risultano in alcune scene graficamente stupende, quasi televisive. Tutto ciò contribuisce a creare la sensazione e l'atmosfera del gioco, e quando il risultato è in bilico e suona la sirena degli ultimi due minuti la tensione è palpabile. Si prova un vero senso di soddisfazione quando una azione elaborata riesce proprio come l'avetate prevista, specialmente se il risultato è un touchdown - il marcatore della meta si lancia in un estemporaneo balletto per mostrare la sua felicità, accompagnato da una musichetta di congratulazioni.

Probabilmente la cosa più bella di *John Madden* è che anche i giocatori che non conoscono lo sport non devono temere alcunché - in effetti, questo gioco è forse il modo più efficace per familiarizzare con le regole e lo svolgimento del gioco. Visti i numerosi e complessi schemi, regole e formazioni è spesso difficile capire cosa succede durante una partita trasmessa in televisione. La nitida visuale del gioco, con l'angolazione e l'inquadratura giuste, fornisce la massima visibilità possibile, superando brillantemente il problema della complessità visuale senza semplificare o ridurre i dettagli.

Ma cos'è, quindi, *John Madden Football*: un gioco sportivo o una simulazione sportiva? Buona domanda. Beh, è entrambe le cose. L'abile combinazione di azione arcade istintiva e pianificazione strategica significa che funziona a tutti i livelli, ma se se siete alla ricerca di un *Kick Off* di football americano resterete delusi. La natura del gioco rende impossibile una semplice trasposizione arcade - ma *Madden* riesce a fornire tutto lo spessore tattico senza appesantire il lato arcade del gioco. Ci vuole tempo e allenamento, ma le tattiche hanno una loro precisa logica e una volta che si è riusciti a farsi una minima idea di come funzionano si possono eseguire pregevoli schemi di gioco. Ed è ciò che lo rende divertente - è coinvolgente, esilarante, istintivo e molto gratificante per coloro che fanno la cosa giusta. Gli appassionati di football americano naturalmente ci si butteranno a pesce, ma è altamente raccomandato anche a coloro che non hanno alcuna conoscenza dello sport, o addirittura non ne sono interessati - *John Madden* è probabilmente la migliore e più convincente introduzione al football americano in circolazione. È anche il più giocabile gioco sportivo dell'anno. Per ora...

PROVE SU SCHERMO

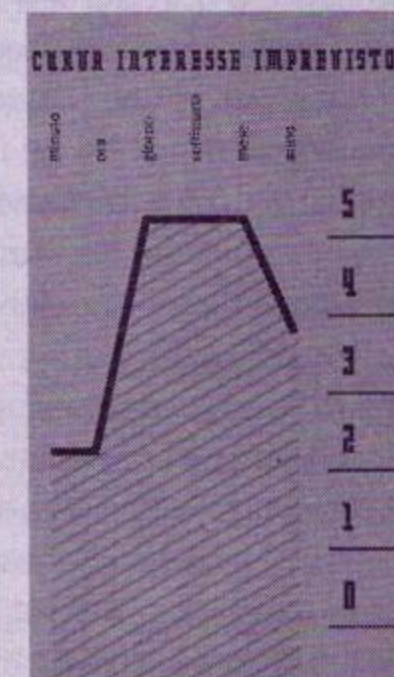
K VOTO

Presentazione grafica eccellente	Un po' troppe interruzioni tra un'azione e l'altra.
Ottima miscela di tattica e azione	Forse troppo difficile per chi non conosce il football e per chi ha poca pazienza
Voci e effetti sonori superbi	

925 AMIGA

G	QI	A	FK
8	6	8	9

All'inizio, *John Madden Football* può essere molto frustrante. Tutto sembra andare per il verso sbagliato - la difesa "secca" il QB a ripetizione e non c'è niente che possiate fare contro l'attacco schiacciasassi della squadra avversaria. Ma una volta che avete imparato come funzionano gli schemi e cominciate a prendere decisioni tattiche corrette, ci si comincia a divertire. Da lì in poi, il gioco cresce passo passo col giocatore, diventando più complesso e coinvolgente in modo naturale: il giocatore migliora l'esecuzione delle azioni, chiama schemi più ambiziosi e sviluppa nuove tattiche. L'apparente lentezza del gioco potrà deludere coloro che si aspettavano azione a mille - ma chiunque conosca il football americano sa che non è quella la vera natura del gioco. Ciò detto, il gioco riesce comunque a far produrre una buona dose di adrenalina. I playoff garantiscono una appetibilità a lungo termine, anche se crediamo che non sarebbe stato male avere un'opzione ancora più longeva come un vero e proprio campionato. Ciò nonostante le partite sono avvincenti e offrono abbastanza sorprese da tenervi occupati fino all'inizio della prossima stagione NFL.

JOHN MADDEN FOOTBALL

Genere -Gioco di Ruolo
Casa Accolade
Sviluppatore Horror Soft
Prezzo nc

ELVIRA 2
JAWS OF CERBERUS

Si dice che la cosa più bella dell'America, la terra delle grandi opportunità, è che chiunque - non importa a quale ceto sociale, razza o religione appartenga - può far fortuna e di-ventare qualcuno.

Comunque, nel torbido mondo della TV americana, sembra che questa frase sia stata leggermente cambiata in quanto chiunque, non importa quanto carente possa essere in talento e capacità, può diventare famoso.

Prendete il fenomeno Elvira, ad esempio.

All'inizio degli anni '80 una TV privata americana decise di mandare in onda in tarda serata un ciclo di film dell'orrore di qualità scadente. Per aggiungere un po' di pepe alla programmazione crearono il personaggio di Elvira (Cassandra Peterson) - una figura misteriosa e sexy, rigorosamente vestita di nero - con funzioni di presentatrice. Sebbene bassa di statura, la sua personalità infantile e il generoso seno contribuirono a farla immediatamente notare al pubblico maschile. La sua popolarità ebbe un incremento sbalorditivo, battendo rapidamente quella dei B - Movie che doveva presentare. Era nata una stella della televisione.

Ma in fondo cosa possiamo aspettarci da un paese depravato come l'America? Noi seri e compassati, ligi al dovere e pronti a schierarci contro ogni sorta di ingiustizia e depravazione! Noi che guardiamo "Fantastico" e al massimo della libidine ci vediamo il "Gioco delle Coppie"...Acc...ho sbagliato discorso...Dunque...

Come il predecessore, Elvira 2 è una variante di Dungeon Master con l'aggiunta di qualche elemento horror per incentivare le vendite.

...Noi che mettiamo delle splendide ragazze tra una battuta del "Drive In" e l'altra o che tra il Gabibbo e Bartali inseriamo un paio di conturbanti "veline". Noi gli inventori di "Colpo Grosso", i compatrioti della Parietti...Ma non poteva venire in mente a noi una cosa del genere? E intanto ci becchiamo lo Zio Tibia...

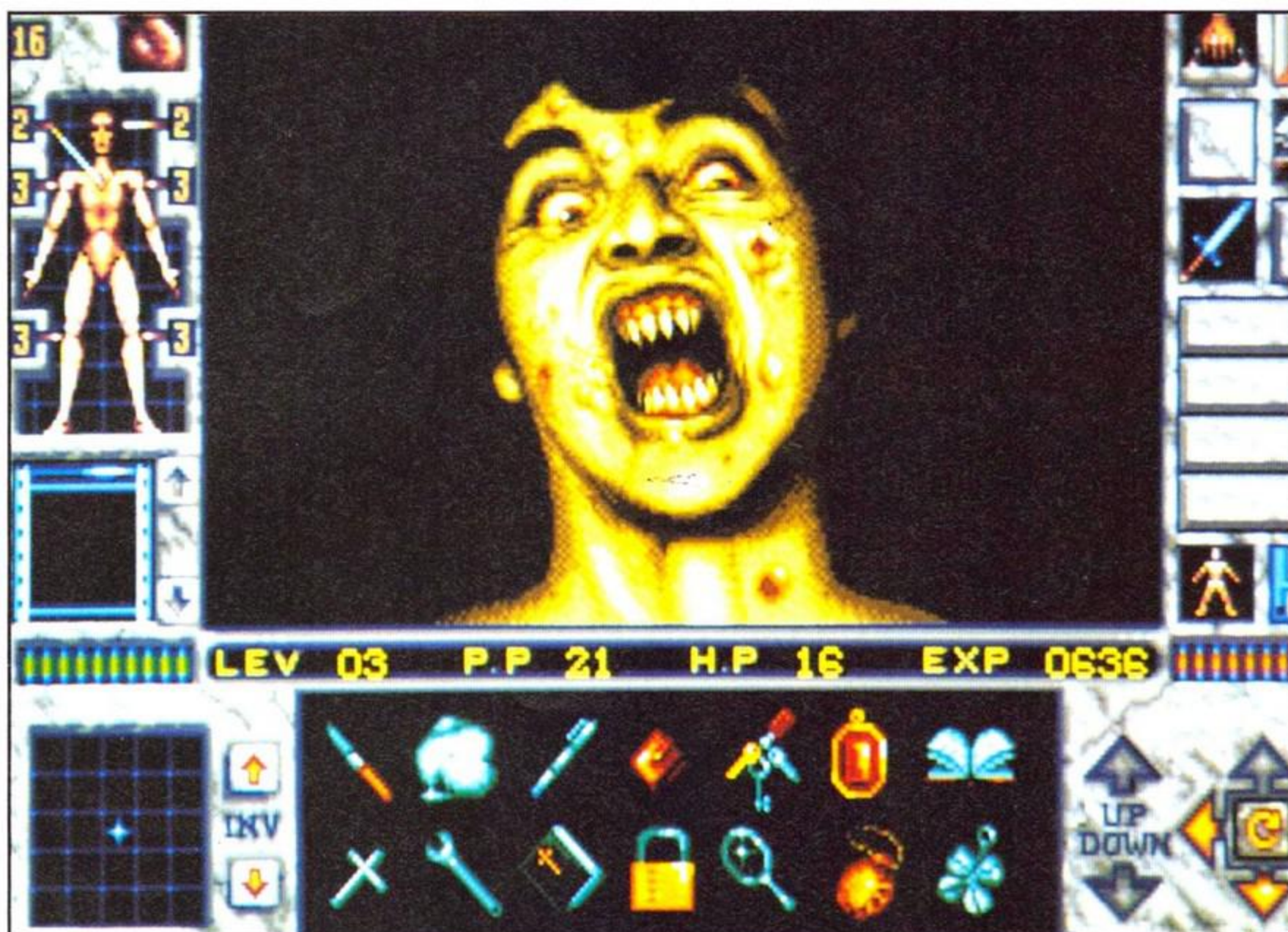
A parte gli scherzi, Cassandra Peterson ha saputo dare al personaggio di Elvira un fascino e un umorismo davvero particolari (e se l'avesse fatto apposta?).

I limiti di una celebrità di questo genere vengono in genere subito a galla quando qualche mente geniale di Hollywood decide che un certo personaggio è un ottimo soggetto per un film. E questo tremendo destino si è abbattuto anche su Elvira, che ha dovuto apparire in *Una strega chiamata Elvira* un film horror/comico di dubbia qualità.

Questo semi fallimento non ha impedito alla Horror Soft di acquistare i diritti del film e il gioco dal titolo *Elvira: Mistress of the Dark* è stato un successo di critica e di vendite battendo addirittura il film. Naturalmente ecco arrivare puntuale il seguito, *Elvira 2: Jaws of Cerberus*. Come il predecessore, si tratta di una variante di *Dungeon Master* con l'aggiunta di qualche elemento horror per incentivare le vendite. Per quanto ne sappiamo non è in programmazione il seguito del film. Meno male, dopo tutto lassù qualcuno ci ama.

Vatti a fidare! Quando si incontra questa creatura per la prima volta sembra una donna bellissima. Stranamente stordito, il giocatore si accascia su un letto poco distante. Al suo risveglio, la creatura - ancora in forma femminile - si china su di lui. Però! Niente male! Poi ha luogo una terrificante trasformazione. Giuda ballerino!

Quindi visto che non c'è alcun film su cui basarsi quale luogo migliore per ambientare questo nuovo gioco di uno studio cinematografico? Lo scenario descrive Elvira impegnata nelle riprese del suo ultimo film *House of Horror* nei Black Widow Studios. Il giocatore, nei panni del ragazzo di Elvira (vi piacerebbe...), arriva negli studi una sera per riaccompagnarla a casa ma trova il posto

Il giocatore incontra mostri di ogni genere in Elvira 2, dai pipistrelli vampiri (in alto) agli zombi (a sinistra). La grafica usata per le persone è particolarmente efficace e sembra ottenuta da foto digitalizzate a cui sono state aggiunte ferite, piaghe e zanne con un pacchetto grafico.

stranamente calmo e deserto. Non appena il giocatore si avvicina ai cancelli sbarrati, appare una visione di Elvira; la visione dice di essere stata rapita da uno spirito malvagio sotto la in forma di un gigantesco cane a tre teste per essere sacrificata a mezzanotte (il perché non è chiaro). Mentre l'apparizione svanisce, Elvira spiega che lo spirito la tiene prigioniera all'interno degli studi e...

Troppo tardi! Prima che Elvira possa rivelare al giocatore l'esatta posizione la visione scompare lasciando al suo posto un libro d'incantesimi. Coraggio, non perdiamo tempo. C'è una signora (...) da salvare!

All'inizio del gioco è possibile scegliere se essere uno stuntman, un investigatore privato, un programmatore o un lanciatore di coltelli. Ognuno possiede otto caratteristiche: abilità con le armi, forza, intelligenza e così via. Il gioco risulta leggermente diverso a seconda del personaggio scelto: ad esempio uno stuntman avrà un'abilità con le armi molto alta ma un programmatore avrà un'intelligenza maggiore.

La maggior parte dello schermo è occupata da una finestra grafica - chiamata "action window" - che mostra i dintorni del giocatore (visuale tridimensionale in soggettiva). Selezionando una direzione il giocatore può esplorare la locazione corrente. Ogni movimento è costituito da un certo numero di passi perciò può capitare di essere a circa due metri da un muro e la mossa successiva di riuscire a toccarlo.

Questa è una rappresentazione classica, resa famosa da giochi come *Dungeon Master Eye of the Beholder*, ma sfortunatamente i programmatori di Elvira hanno cambiato leggermente le regole. Ad un certo punto, per esempio, il giocatore si trova nel parcheggio degli studi. Davanti a lui c'è un posto libero e la macchina di Elvira è parcheggiata di fianco. Se ci si gira per guardare l'auto (di fianco) si scopre che si è allontanata di circa quattro metri. Avanzando per dare un'occhiata più da vicino il giocatore si trova improvvisamente ad osservare il bagagliaio della vettura. Molto disorientante e soprattutto irritante.

Inoltre, sebbene il parcheggio si estenda ben oltre la macchina, il giocatore non può spostarsi in quell'area per vedere l'auto dall'altra parte. Bene, quindi non c'è bisogno di farlo ma il giocatore non potrebbe scoprirlo da sé? Una situazione simile capita nelle stanze più piccole dello studio - è possibile entrare ed esaminarle ma non ci si può girare per guardare i muri laterali. L'unica cosa che si può fare è uscire. Veramente fastidioso.

Questo problema sembra essere dovuto al limitato sistema grafico utilizzato. In giochi come *Eye of the Beholder* i disegnatori utilizzano un insieme generico di muri e pavimenti aggiungendo poi alcuni dettagli (torce, pozzanghere, crepe) per distinguere quelle aree altrimenti identiche. Invece in *Elvira* ogni singola locazione sembra essere stata disegnata individualmente, permettendo una gran varietà e ricchezza di dettagli ma limitando i movimenti del giocatore. Dopo tutto in un gioco della dimensione di *Elvira* non si può chiedere a un artista di disegnare tutti i quattro muri di tutte le stanze del gioco, ma anche se comprensibili e scusabili queste restrizioni restano fastidiose.

Il giocatore può interagire con l'universo di gio-

confronta & contrasta

Visto come gioco di ruolo, *Elvira 2* non regge il confronto contro l'attuale termine di paragone, *Eye of the Beholder 2* (recensito il mese scorso). Sebbene Elvira possa contare su una grafica migliore e più varia (le diverse stanze sembrano davvero differenti piuttosto che essere le stesse sezioni di corridoio con mobilia diversa), si avverte una seria sensazione di claustrofobia e costrizione per non essere in grado di andare dove si desidera semplicemente perché il programma non lo permette. Confrontate questo con la completa libertà di *Beholder*. *Beholder* possiede inoltre un ritmo di gioco migliore, con un graduale aumento della tensione al contrario di *Elvira* dove lunghi periodi di inattività sono inframmezzati da brevi ma violenti incontri (forse per simulare lo shock proprio del genere horror). Il difetto più serio di *Elvira*, come detto nella recensione, è la "diabolica" interfaccia utente che perde di molte lunghezze il confronto con quella di *Beholder*.

(In alto) Le scale nella casa stregata. Non chiedeteci cosa c'è al piano di sopra!

(Sinistra) Nello studio della casa stregata si trova un vaso di pesci con una chiave sul fondo. Non immergete la mano per tirarla fuori se non volete essere attaccati da voraci piranha. Argh!

co in diversi modi. Selezionando gli oggetti presenti nella finestra grafica è possibile averne una descrizione sommaria, cosa questa davvero inutile perché generalmente non dice nulla riguardo all'oggetto che non possa essere svelato da una semplice occhiata.

Tenendo premuto il pulsante del mouse il cursore si trasforma in una mano e l'oggetto può essere portato nell'inventario posto nella parte bassa dello schermo. Selezionando un oggetto dall'inventario compare una lista di icone a lato dello schermo che permette di usarlo (ad esempio "Open", "Look In", "Throw", eccetera).

Anche qui ci sono dei problemi. Tanto per iniziare perché il giocatore non può interagire con un oggetto mentre si trova nell'universo di gioco invece di doverlo prima portare nell'inventario? E perché è possibile aprire e guardare dentro certi oggetti semplicemente selezionandoli dalla finestra (di solito quelli grossi come bare e bauli), mentre altri non possono essere esaminati al loro interno prima di averli messi nell'inventario e altri ancora che sembrano fatti per essere aperti ed esaminati (come gli armadi) si possono aprire solo in alcune stanze? Quest'ultimo punto è particolarmente seccante in quanto è necessario provarli tutti con grande perdita di tempo (...e pazienza).

Un'altra cosa intollerabile è il fatto che gli oggetti che non vengono lasciati nella locazione in cui sono stati trovati originariamente spariscono dalla vista sebbene siano ancora là. Per raccoglierli nuovamente è necessario selezionare l'inventario della stanza (che contiene tutti gli oggetti noti al giocatore in quella locazione) e portare l'oggetto interessato nell'inventario del giocatore. A meno che il giocatore non prenda nota di dove ha lasciato un oggetto o non gli importi di ritornare sui suoi passi aprendo gli inventari di tutte le stanze in cui è stato, è molto facile perdere le tracce degli oggetti e dei posti in cui si trovano. Poiché ci sono tantissimi oggetti che possono essere raccolti (molti dei quali sono inutili) e il peso che si può portare è limitato ciò si traduce in un serio difetto.

Questa mancanza di rispetto per la semplicità si avverte in tutto il gioco. Ad esempio c'è un corpo ai piedi del giocatore ma...no, bisogna allontanarsi di qualche metro prima che appaia nella finestra e possa essere perquisito. E che dire dell'assoluta mancanza di una finestra o icona che permetta di sapere in ogni momento che vestito o costume si sta indossando?

Presto o tardi ci si trova di fronte a una delle

Se non vi importa di dover passare un po' di tempo ad abituarvi ai piccoli difetti di Elvira 2 allora il gioco vale i vostri soldi specialmente se siete i tipi che rallentano quando passano vicino ad un incidente o che adorano ritagliare le immagini di Fangoria.

Versione PC

La grafica è superiore alla media, a volte eccellente, ma l'uso del colore nel gioco non ha spinto di certo la VGA ai suoi limiti. Talvolta si potrebbe facilmente pensare che il gioco stia girando in EGA. Il sonoro, anche se non molto appropriato all'atmosfera del gioco, è buono. Si consiglia l'uso di un hard disk.

Versione Amiga

Atteso per il mese prossimo, non c'è motivo perché la versione Amiga non possa confrontarsi favorevolmente con quella per PC. Comunque, data la grafica del gioco e l'estensione della mappa è probabile che ci sarà parecchio accesso al disco (pardon, ai dischi).

Versione ST

Sarà probabilmente pronta per marzo e la grafica sarà leggermente meno colorata, ma a parte questo la versione ST dovrebbe essere quasi identica a quella per PC. Come per la versione Amiga, aspettatevi una scatola con più di un disco e con tutti i problemi che ne derivano.

creature agli ordini dello spirito. Si può scegliere se difendersi dai suoi attacchi o combatterlo in maniera normale, ardita o furiosa (Normal, Fierce o Berserk Mode) - più forte è l'attacco e più velocemente sarà vinta la battaglia ma maggiore sarà il rischio di subire ferite. Il cursore si trasforma in un'arma e il giocatore seleziona il mostro per attaccare. Il giocatore può anche lanciare degli incantesimi se sono stati preparati prima della battaglia (vedi box "ODORE DI MAGIA").

Non tutti però sono ostili. È possibile parlare con alcuni personaggi usando l'icona "Talk" che fa apparire quattro possibili frasi tra cui il giocatore deve scegliere quella più congeniale. A seconda della risposta del personaggio possono comparire altre scelte o la conversazione può finire brutalmente. È un sistema ben collaudato e funziona nello stesso modo che in altre avventure. Oltre alle critiche avanzate precedentemente, esistono altri elementi del gioco che rendono addirittura furiosi. Prendete la stanza che sembra perfettamente normale da fuori ma che invece è un inferno all'interno. Dopo essere entrato, il giocatore è intrappolato e condannato a morire anche se l'uscita è chiaramente visibile. Questo potrebbe anche essere accettabile in un'avventura (resta comunque seccante) ma in un gioco di ruolo non sarebbe più giusto lasciare che il giocatore guadagni l'uscita adeguatamente indebolito? E perché non si può allontanare il vampiro malgrado si regga in mano una croce (con un'altra nell'inventario)? D'accordo non c'è ragione perché i vampiri della Horror Soft debbano seguire la tradizione ma certe cose tendono ad essere considerate come fondamentali.

E se vi sembra che le critiche siano troppe e troppo pesanti la ragione è una sola: *Elvira 2* è un gioco deludente - sebbene possa risultare gradevole, potrebbe piacere molto di più. L'interfaccia utente piuttosto ostica e gli occasionali difetti sminuiscono quello che altrimenti sarebbe un'avventura horror ragionevolmente avvincente e coinvolgente.

Le creature da incubo incontrate durante il gioco sono generalmente ben animate e di notevole impatto. Comunque data la natura di Elvira (personaggio più comico che drammatico) ci si chiede perché i programmatori non abbiano posto l'accento più sull'umorismo che sull'orrore. Invece, a parte le sue occasionali apparizioni per dispensare consigli quando si è bloccati (ottimo tocco, questo) il legame con Elvira è davvero tenue.

Concludendo, se non vi importa di dover passare un po' di tempo ad abituarvi ai piccoli difetti di *Elvira 2* allora il gioco vale i vostri soldi specialmente se siete i tipi che rallentano quando passano vicino ad un incidente o che adorano ritagliare le immagini di Fangoria. Coloro che si aspettano un completo coinvolgimento fin dall'inizio, visto che il gioco non ha una partenza bruciante, potrebbero rimanere delusi.

Dopo essere svenuto alla vista di uno zombi, al risveglio vi ritrovate nella dispensa (degli zombi). Stranamente la vista di tutti questi corpi mutilati non ha nessun effetto deleterio su di voi!

(Sinistra) Morto! Anche stavolta game over. Ogni scena di morte mostra la testa del giocatore vista dallo stesso angolo ma con una varietà di tagli, ferite e bruciature che dipendono dalla causa del decesso. Qui sembra che il giocatore abbia perso la testa.

(Estrema sinistra) Nei sotterranei degli studi cinematografici il giocatore incontra questo mistico indiano, il vecchio custode. È l'unico che sembra prendere la situazione con calma e spiega che lui può esorcizzare lo spirito se il giocatore riuscirà a portargli tre oggetti magici. Chissà perché non se li va a prendere da solo...

ODORE DI MAGIA

Trattandosi di un gioco basato su Elvira non poteva mancare la magia. Gli incantesimi devono essere preparati prima di poter essere lanciati. È possibile fare ciò consultando il libro di magia di Elvira che elenca gli incantesimi disponibili. Questi variano dall'Ice Dart, che crea un dardo di ghiaccio, all'Holy Blast, una specie di fulmine particolarmente efficace contro i non-morti.

Selezionando un incantesimo appare uno schermo che spiega i suoi effetti, gli ingredienti necessari per crearlo e il livello d'esperienza che deve essere raggiunto prima che il giocatore possa prepararlo.

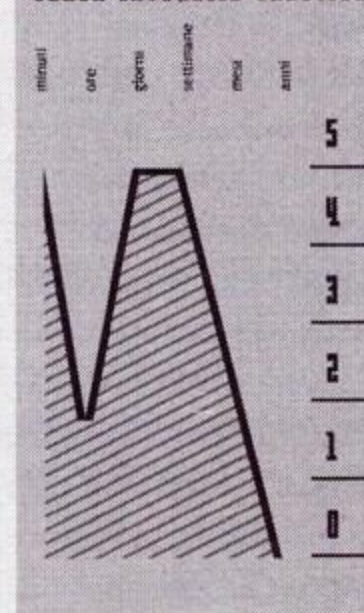
Un incantesimo, una volta creato, produce un'icona nell'inventario del giocatore e può venir lanciato selezionando l'icona interessata. Ma attenzione! L'uso degli incantesimi riduce i Power Point (che misurano l'energia psichica) del giocatore: esauriteli e non potrete più lanciare incantesimi!

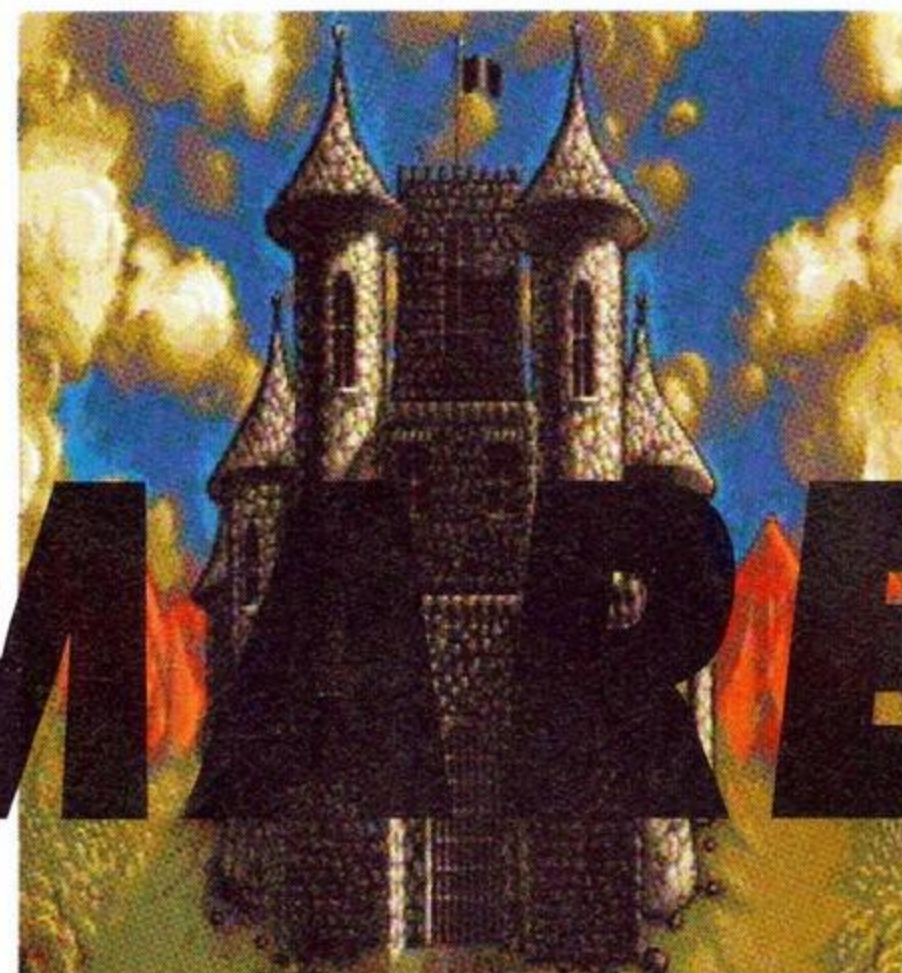
K VOTO

+	−
Grafica talvolta suggestiva e densa d'atmosfera. Scene "horror" ben animate.	Metodo di controllo ostico e scomodo. Musica non adatta all'atmosfera del gioco. Locazioni senza via d'uscita.

740 PC RATING

G	QI	A	FK
7	6	7	7

Sebbene l'impressione iniziale sia buona, con grafica e sonoro allettanti, le prime insipide locazioni e il carente sistema di controllo portano a una perdita d'interesse. Comunque, una volta che il giocatore entra nel vivo del gioco e impara ad accettarne i difetti, scopre che in fondo ***Elvira 2* è un gioco di ruolo decente, anche se non il massimo. Come GdR è abbastanza difficile e le morti arbitrarie non migliorano di certo la situazione ma ci sono abbastanza elementi da farvi continuare fino a che la voluttuosa Elvira non sarà tra le vostre braccia.**

ELVIRA 2

Genere Gioco di Ruolo
Casa Mindscape
Sviluppatore Tony Crowther
Prezzo L. 59.900 PC

KNIGHTMARE

Una delle serie televisive più seguite d'Inghilterra è approdata su home computer. Il nome del programmatore è già una garanzia: si tratta infatti di Tony Crowther, l'uomo che a suo tempo ci regalò *Captive*.

Questo e le somiglianze con il mitico *Dungeon Master* della FTL e il più recente *Eye of the Beholder* della SSI dovrebbero essere notizie sufficienti per attrarre l'attenzione di ogni sano appassionato di GdR. Ma riesce il nuovo gioco della Mindscape a reggere il confronto con il suo predecessore fantascientifico e con i titoli fantasy ai quali si ispira?

Curiosamente l'introduzione al gioco non è fantasy, ma cyberpunk. Il fatto che l'avventura si svolga all'interno di un computer viene sottolineato come uno degli elementi base del gioco. Gli avventurieri sono persone normalissime interfacciate con una realtà virtuale, un vero e proprio cyberspazio abitato da mostri computerizzati. In definitiva questo non cambia la sostanza del gioco, ed è solo uno degli elementi di collegamento con la serie televisiva.

Il cattivo di turno è Lord Fear - il Signore della Paura. Per sconfiggerlo occorre completare con successo non una, ma ben quattro avventure. Ogni avventura ha come scopo il ritrovamento di un oggetto: lo Scudo della Giustizia, la Spada della Libertà, la Coppa della Vita e la Corona della Gloria. Le prime tre avventure possono essere affrontate nell'ordine desiderato.

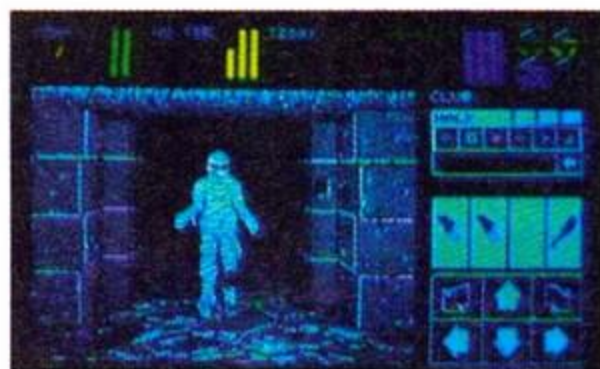
Il party è composto da quattro personaggi, ognuno caratterizzato dagli elementi tradizionali: razza, classe e livello. Una curiosità è la possibilità di distinguere tra personaggi destri o mancini. La "scheda" del personaggio, richiamabile in qualunque momento, è estremamente simile a quella di *Dungeon Master*, per non dire uguale. Una serie di box rappresenta i luoghi dove è possibile collocare gli oggetti trasportati mentre sotto alla silhouette del personaggio sono indicati i punti ferita rimasti, i punti magia a disposizione e il peso complessivo dell'equipaggiamento trasportato.

La vista è in prima persona, come in *Dungeon Master* e in *Eye*. In realtà in alcuni punti il gioco ricorda molto da vicino anche i vari *Bard's Tale* e *Might and Magic*, soprattutto nelle scene che si svolgono all'aria aperta. La grafica è meno nitida rispetto a *Dungeon Master*. Questo può rappresentare un problema soprattutto quando si tratta di distinguere sullo schermo gli oggetti che possono essere raccolti. Durante un'avventura mi è capitato di passare almeno quattro volte davanti a una chiave che avrebbe dovuto teoricamente trovarsi in piena vista. Un'altra pecca avvertibile fin dai primi secondi di avventura; come spesso avviene in questo genere di giochi, andare a sbattere contro un ostacolo significa perdere preziosi punti ferita; il problema in *Knightmare* è che almeno all'inizio non si capisce cosa i programmatori abbiano inteso per "ostacoli": capita spesso di battere duramente il naso contro siepi e cespugli di begonie, mentre sbarramenti serissimi come gruppi di alberi cedono il passo con facilità al party di eroi.

Si tratta però di problemi secondari. In giochi di questo genere (e nei GdR in generale) i valori fondamentali da rispettare sono varietà e coinvolgimento. Da questo punto di vista *Knightmare* non tradisce le aspettative. Le quattro avventure sono ricche di sorprese e imprevisti e la difficoltà media di ognuna di esse è piuttosto alta... pane anche per chi si è irrobustito i denti in *Dungeon* o *Eye*. I mo-

(sopra) Uno degli utilissimi carrelli formula uno. Se non si sta attenti quando si salta giù si corre il rischio di mettere un piede sulle rotaie elettrificate!
(dx) Questo simpatico personaggio vi farà gli onori di casa quando caricherete il gioco.

(sopra) Un personaggio ci ha lasciati ma il suo cuore rimarrà sempre con noi... non è infatti escluso che non lo si possa resuscitare!

Naturalmente è *Dungeon Master* il gioco con cui confrontarsi. Il mega-hit della FTL inventò a suo tempo un nuovo modo di fare avventura e *Knightmare* non fa che seguirne le orme. *DM* era più ricco e piacevole graficamente e con i suoi tredici immensi livelli garantiva ore di divertimento senza fine. *Knightmare* è più piccolo ma si avvantaggia di mostri più intelligenti e di un notevole *sense of humor* che permane in tutta l'avventura. *Dungeon Master* rimane comunque il re, o meglio il capostipite, della serie.

(sx) Una delle tante locazioni dove è possibile ricevere i suggerimenti di Treeguard.

(sopra) La "scheda" del personaggio. Le somiglianse con Dungeon Master saltano subito all'occhio.
(sx) Una pazza corsa in carrello. Questi mezzi di trasporto rappresentano talvolta l'unico modo di spostarsi tra due locazioni.

VERSIONE AMIGA

Il sonoro è veramente ottimo e in molti casi non si limita ad accompagnare la vicenda ma ne è una componente fondamentale (ah, i passi del mostro che si avvicina...). Peccato che solo i possessori di un mega possono godersi tutti gli effetti. La grafica è leggermente naif (la cosa non stupisce, vista la trasmissione dalla quale il gioco è stato tratto) ma non sfrutta le capacità dell'Amiga. *Knightmare* è un ottimo gioco consigliato a tutti gli avventurieri. Cosa volete di più?

stri incontrati sono particolarmente numerosi e pericolosi. Fatto ancora più importante, sembrano agire in maniera piuttosto intelligente. Un gruppo di goblin può abbandonare un combattimento in cui le cose stanno andando male, riorganizzarsi e piombare addosso ai malcapitati avventurieri quando questi meno se lo aspettano. Altre creature hanno la tendenza a circondare il party tagliando tutte le vie di fuga.

Il sonoro stereo gioca un ruolo importante durante i combattimenti. Molti mostri possono essere riconosciuti dal rumore che fanno quando si avvicinano o si allontanano. È perfino possibile seguire un mostro non in vista seguendo l'eco dei suoi passi!

L'interfaccia mouse/tastiera è estremamente funzionale e permette di concentrarsi interamente sul gioco. Sei icone permettono di muoversi nelle quattro direzioni fondamentali e di ruotare a destra e a sinistra mentre altre due icone sono riservate per i movimenti orizzontali e verticali. Una manina mossa dal mouse attiva le varie icone e raccoglie/lancia gli oggetti presenti sullo schermo. La manina è un'altra delle eredità di *Dungeon Master*, così come lo è l'ordine di marcia dei personaggi: due davanti e due dietro, modificabile a scelta. Naturalmente nel gioco è presente un buon numero di incantesimi, sebbene all'inizio i maghi del gruppo ne siano sprovvisti. Per gettare incantesimi è necessario possedere particolari oggetti magici ed è bene entrarne in possesso il più in fretta possibile perché alcuni incantesimi sono indispensabili per il completamento delle avventure.

Durante il gioco i personaggi si imbatteranno in una discreta varietà di mezzi di trasporto, come barche e carrelli minerari (!). Basta salire su uno di questi mezzi per attraversare a grande velocità vaste aree del terreno di gioco. L'effetto della barca che naviga in un mare infestato da squali è veramente notevole!

La difficoltà del gioco è stemperata da un espediente curioso. A intervalli più o meno regolari si incontra l'immagine di Treguard, uno dei personaggi della serie televisiva. Cliccando sull'immagine si ottengono consigli su come affrontare quella particolare parte del gioco. Un sistema di aiuto incorporato davvero originale, anche se spesso questi consigli sono piuttosto superficiali o criptici.

È facile, parlando di *Knightmare*, gridare allo scandalo per le sue somiglianze con *Dungeon Master*, ma lo stesso si potrebbe dire di *Eye of the Beholder*. In realtà credo sia giusto giudicare *Knightmare* per quello che è: un ottimo GdR dall'ambientazione gradevole e capace di impegnare a fondo gli appassionati del genere. È facile sottovalutarne la difficoltà, soprattutto se si presta troppa attenzione alla grafica un po' naif e al fatto che è tratto da una serie televisiva per bambini. Chi metterà da parte ogni pregiudizio si troverà tra le mani un titolo di prima qualità.

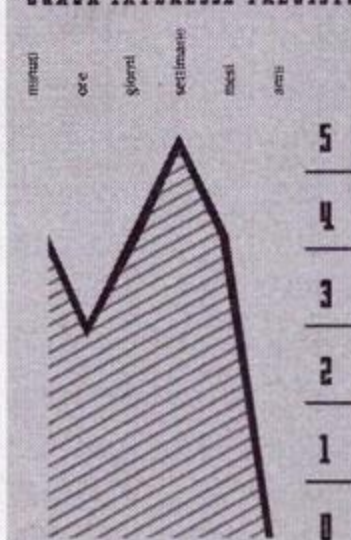
K VOTO

- Quattro avventure complete
- Impegnativo e avvincente
- Effetti e colonna sonora di prima qualità

- Totale mancanza di originalità
- Grafica confusa e poco rifinita

855 AMIGA

G	QI	A	FK
6	8	8	7

Se avete già giocato a *Dungeon Master* basterà caricare il programma e iniziare l'avventura. Anche per i nuovi arrivati però comprendere i meccanismi di gioco non sarà un grosso problema. All'inizio è possibile trovarsi un po' spaesati: non si capisce bene dove ci si trova e quali sono gli scopi dell'avventura. Una volta imboccato il filo giusto della trama, comunque, sarà difficile avere momenti di noia. Come in tutti i GdR, naturalmente, l'interesse per il gioco durerà solo fino al suo completamento.

KNIGHTMARE

Genere Simulazione Sportiva
Casa Accolade
Sviluppatore MindSpan Technologies
Prezzo L. 59.000 PC

THE GAMES: WINTER CHALLENGE

Se c'è uno sport che sta facendo impazzire gli italiani, oltre al calcio, in questo momento, questo è sicuramente lo sci. Le prodezze di Tomba e di quella che sembra essere la rinata valanga azzurra, stanno scatenando tifo mai visto sulle piste della coppa del Mondo.

Quello che in principio era uno sport per pochi eletti, per una categoria che amava definirsi d'elite, sembra essere ormai diventato dominio di tutti. Gli spostamenti di massa che seguono il "Fenomeno Tomba" su tutte le piste d'Europa, ricordano più il tifo da stadio che il compassato apprezzamento degli appassionati che era di regola solo alcuni anni fa. Fortunatamente le gare di sci sono ancora una festa per il pubblico, un modo per ritrovarsi e tifare per un atleta piuttosto che per un altro, senza gli stupidi eccessi che caratterizzano le cosiddette "tifoserie" del calcio.

Non credo che ci sarebbe stata occasione migliore che la "Tombamania" e le Olimpiadi di Albertville di questo mese per lanciare in Italia un gioco sulle discipline degli sport invernali.

The Games: Winter Challenge, oltre a lasciare presagire, visto il titolo, l'inizio di una lunga serie di titoli sportivi da parte della Accolade, si presenta con tutte le discipline, o quasi (non ditemi che volevate anche il chilometro lanciato?), che caratterizzeranno questo febbraio 1992. Discesa libera, slalom gigante, slittino, bob, salto dal trampolino, biathlon, fondo, pattinaggio sono tutti presenti, ben supportati da grafica e giocabilità di prim'ordine.

In definitiva *Winter Challenge* è caratterizzato da otto giochi in uno, nel miglior stile che era quello della Epyx per il C64. Ricordate *Winter Games*? Ogni gioco è collegato all'altro per il raggiungimento del successo finale. Il numero di giocatori umani che possono prendere parte alle gare arriva fino a dieci, permettendo sfide appassionanti.

Naturalmente, come accade molte volte in giochi di questo tipo, alcune discipline risultano più divertenti e giocabili di altre. In *Winter Challenge*, sport come lo slalom, la discesa libera, il bob, lo slittino e il salto dal trampolino sono più immediati e decisamente più divertenti da giocare, evitano infatti, a differenza del biathlon, del pattinaggio e del fondo, estenuanti smanettate sul joystick o, per i più sfortunati, ripetuti colpi sul tasto "Invio" della tastiera.

Graficamente *Winter Challenge* è ineccepibile. La grafica VGA a 256 colori rende omaggio ai paesaggi montani che costellano gli sport che vengono presi in considerazione, anche se è possibile, ma sarebbe un delitto, eliminare le catene montuose dallo sfondo per aumentare la velocità dell'azione. Alcune discipline si assomigliano, anzi sono quasi identiche! Ma vediamole in dettaglio.

DISCESA LIBERA

La specialità che non piace alla mamma dell'Albertone! Forse è uno dei sotto-giochi meglio riusciti. Salti e curve a gomito raggiungendo velocità impressionanti.sono la parte più piacevole del gioco, con lo sciatore rappresentato ottimamente.

SLALOM GIGANTE

È pressoché identico alla discesa libera, la distanza tra le porte diminuisce e quindi è necessaria una maggiore precisione per fare "correre" gli sci al meglio.

SLITTINO

(dall'alto in basso) Pattinaggio, biathlon e bob. Tutte discipline nelle quali occorre eccellere per potersi aggiudicare il titolo di "uomo delle nevi".

L'unico esempio che più s'avvicina a Winter Challenge ci riporta a un passato mai dimenticato. A quando la Epyx dominava incontrastata l'ambiente delle simulazioni sportive sul C64. Dopo gli ottimi ***Summer Games 1 & 2*** **aveva fatto la sua apparizione sugli scaffali** ***Winter Games*** **che più o meno aveva le stesse discipline presenti in questa fatica dell'Accolade.**

Anche se chiaramente il gioco della Epyx non regge il confronto con il più potente (in termini di bit) ***Winter Challenge*****, è sicuro che quest'ultimo ne sia il naturale sviluppo, logicamente in meglio.**

(sx) La disciplina più noiosa di tutto il gioco è probabilmente il fondo, anche se l'animazione è di buon livello.

(sx) La velocità e il tempismo sono elementi importantissimi in una specialità come la discesa libera che ci porta a sfiorare i 160Km/h.

(sx) È meglio spostarsi subito sulla destra se non vogliamo andare a sbattere contro alla balaustra del trampolino. Sai che figura se no...

Una specialità che vanta numerosi campioni tra gli atleti italiani, sebbene dal nome inpronunciabile. Questa disciplina, che assomiglia molto al Bob, non ha niente a che vedere con le discese che tutti i bambini amano fare non appena arrivano in montagna.

BOB

La specialità rappresentata è il bob "a due" (esiste anche "a quattro"), che vede impegnati i due atleti lungo un canalone in cui sfruttare al meglio le curve è basilare. Come per lo slittino bisogna impostare le curve in maniera oculata.

SALTO DAL TRAMPOLINO

È imperativo raggiungere una buona velocità d'uscita, e dare il colpo al momento giusto per guadagnare più metri possibili. Quando si arriva a pochi centimetri da terra, un altro tocco sulla tastiera permetterà un atterraggio perfetto.

PATTINAGGIO

Cominciano i dolori. Per acquisire velocità bisogna pigiare in continuazione il tasto "invio", mentre i tasti cursore aiutano nell'impostazione delle curve. Fin qui niente di male, ma i giri da completare sono tre!!!

FONDO

È una disciplina in cui il fiato dell'atleta gioca un ruolo fondamentale. E ve ne accorgerete quando avrete pigiato per la 215sima volta sui tasti della tastiera.

BIATHLON

Se non altro in questo caso oltre al fondo c'è il piacevole intermezzo del tiro a segno. Piacevole soprattutto per il vostro braccio. Più energia verrà spesa nella sezioni di corsa, maggiore sarà il "tremito" della mano quando dovrete sparare.

Effettivamente, *The Games: Winter Challenge* è un ottimo gioco. Le prime cinque discipline descritte già da sole ne varrebbero l'acquisto. Peccato per le ultime tre, perché è davvero estenuante doversi sbracciare, a volte per alcuni minuti, per sperare di avere qualche possibilità di successo. La sfida non si basa più sulle abilità istintive o di coordinazione, ma su quelle fisiche e di resistenza. Molti altri giochi di questo tipo hanno affrontato il problema in maniera identica, ma forse trovare un modo meno faticoso per giocare non sarebbe stata una brutta idea.

La qualità del gioco sono comunque indiscutibili. Gli appassionati degli sport invernali hanno finalmente qualcosa con cui dare sfogo alle proprie passioni, e coloro a cui piacciono i giochi sportivi vedranno finalmente che sono stati dedicati sforzi a una lacuna lasciata per troppo tempo incolmata.

VERSIONE PC

Non sono ancora state annunciate eventuali conversioni per altri formati a 16-bit, comunque chi possiede un PC può dirsi più che soddisfatto di questa versione. Ottima grafica, sonoro adeguato, con effetti piacevoli ma non fantastici. La velocità di gioco è buona e può essere aumentata grazie al livello di dettaglio. Per ora è un gioco unico nel suo genere, quindi da non perdere!

K VOTO

- Buona grafica e discipline ben rappresentate
- Possibilità di giocare in dieci

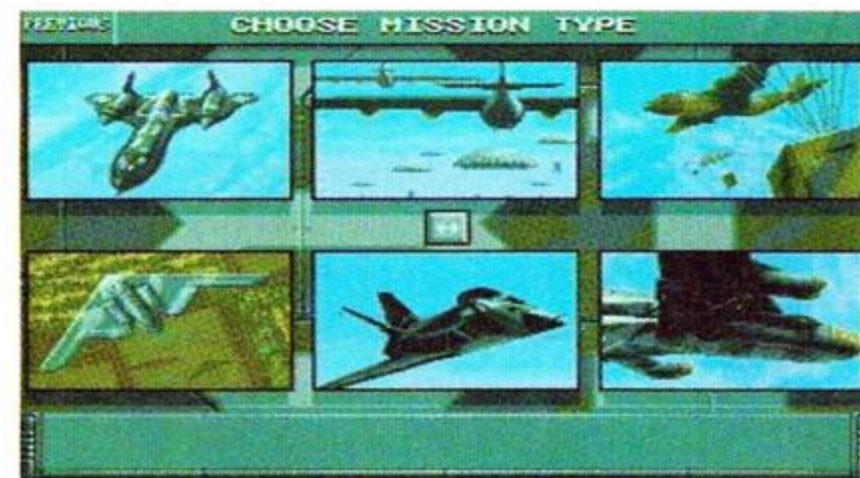
- Controllo ostico di alcune discipline

Si ringrazia LAGO SOFTMAIL

855 PC

G	QI	A	FK
8	3	6	8

Winter Challenge **coglie nel segno. Riesce a ricreare in maniera ottimale molte delle discipline appartenenti agli sport invernali, cosa che per i 16-bit non era ancora stata fatta in maniera adeguata. Peccato che alcuni sport rappresentano un calvario quando vengono giocati. Per il resto tutto funziona a perfezione. Cercare di battere gli avversari (meglio se umani) è sicuramente divertente, e il tentativo di migliorare il proprio record nelle varie discipline risulta un incentivo azzeccato. Se la Accolade è intenzionata ad aprire una serie di titoli di argomento sportivo di questa qualità, sicuramente tra non molto avremo tra le mani dei prodotti di ottima fattura.**

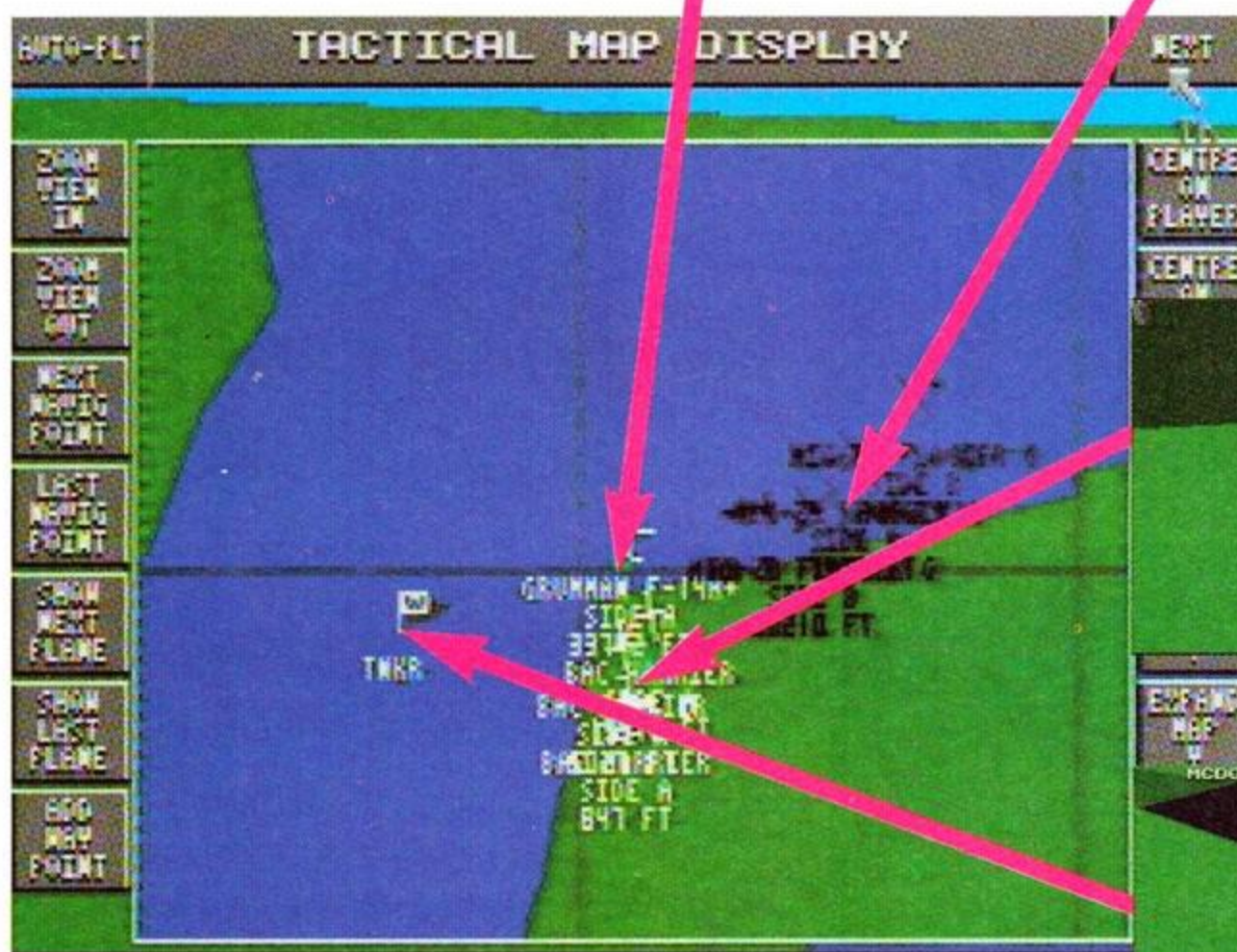
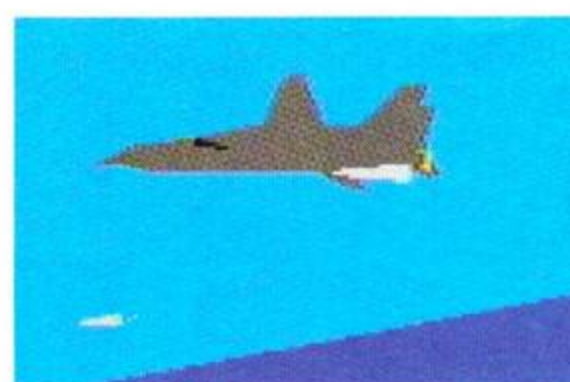
Genere Simulazione
Casa Electronic Arts
Sviluppatore Christopher Humpries & Peter Warnes
Prezzo L. 49.000 Amiga

BIRDS OF PREY

Quelli della Argonaut Software hanno abituato le truppe video-ludiche sin troppo bene, già dai tempi di StarGlider II. Dopo anni-luce di progettazione infatti, finalmente il loro ultimo programma raggiunge i negozi italiani, e vi posso subito anticipare che è una bella fortuna!

Birds of Prey non propone esattamente un solo simulatore di volo, ma addirittura 40, e tutti contenuti nello stesso prodotto. Infatti, come era già successo per *Fighter Bomber*, i programmatori hanno scelto di rendere disponibili più aerei, prediligendo la varietà alla accuratezza. Ma andiamo per ordine...

Dopo avere inserito il nome del pilota, bisogna scegliere il tipo di missione che si intende simulare. Ne esistono di dodici tipi diversi, dall'intercettamento a lungo raggio al bombardamento delle installazioni nemiche, ma ci sono anche quelle di ricognizione, per fotografare con un aereo "Stealth" un obiettivo militare, o ancora, é anche possibile pilotare un C 130 Hercules per trasportare approvvigionamenti alle truppe, o portare un gigantesco B52 sul territorio "rosso". Non manca neanche la missione scientifica, che ci fa volare su di un prototipo che raggiunge Mach 7!

Dopo aver scelto la missione si accede alla mappa tattica, molto simile a quella dell'ormai leggendario *F/A 18 Interceptor*, ma molto più ricca: comprende infatti, oltre a tre aeroporti e due portaerei per parte (di cui una "tascabile" come la Garibaldi) , tanti altri dettagli, come fiumi, laghi, fabbriche e monti (uno si chiama Twin Peaks!). Scelta la base di partenza, si può dare un'occhiata agli aerei disponibili e scegliere di entrare nell'abitacolo di decine di diversi velivoli della Nato o del Patto di Varsavia. Naturalmente se il tipo di missione lo permette: sarebbe infatti un po' difficile partire da una portaerei con un B52, oppure volare una missione Stealth con un F/A18 Hornet...

Quando si seleziona un aereo compare una vista tridimensionale del velivolo insieme al dettaglio di tutti, ma proprio tutti, i dati tecnici, dalla velocità massima alla superficie alare. Inoltre, in uno schermo supplementare, é elencato l'armamento che quell'aereo può trasportare. Infatti, prima di partire, bisogna scegliere il tipo di armi da caricare: anche queste devono essere selezionate in base al tipo di missione e all'aereo, per cui è inutile munirsi di bombe prevedendo di dover intercettare dei caccia nemici.

La mappa tattica della battaglia.Un bombardiere russo Backfire (fuori mappa) si avvicina alla nostra base, scortato da un volo di MiG-23. Il nostro fido F-14 sta lanciando un missile contro il Backfire mentre tre Harrier impegnano i MiG. Un aereo cisterna orbita prudentemente poco distante: se la base dovesse essere colpita i nostri potranno comunque rifornirsi e dirigersi verso un altro aeroporto...

Finalmente, dopo qualche secondo di caricamento, la visuale passa all'interno dell'aereo, pronti per la missione. Se si parte da un aeroporto, è necessario portare con molta cautela il proprio velivolo dall'hangar alla pista, prima di poter decollare. Invece da una portaerei il decollo, con il provvidenziale aiuto della catapulta, è molto più semplice: quando però si tratterà di ritornare su quel francobollo in mezzo al mare rimpiangerete amaramente di non aver scelto una bella pista solida con molta terra intorno!

Come scritto in apertura quelli della Argonaut Software hanno optato per una grande varietà di mezzi, a discapito della precisione: quindi non bisogna stupirsi del pannello di controllo, uguale per tutti gli aerei, dal Mig 21 al C 130. Questo pannello, insieme all'altrettanto spoglio HUD, è però molto funzionale, e permette di avere sempre sott'occhio tutti gli strumenti e le informazioni

La battaglia vista dal cruscotto del nostro Tomcat. Il quadrato indica la posizione di un nemico che non ha ancora molto da volare... La ricchezza della strumentazione è in parte sminuita dalla presenza di un unico cruscotto per tutti i modelli.

importanti, come radar, indicatore di velocità, misuratore di G, livello di carburante, munizioni disponibili, ecc.

La prima impressione di volo è che i controlli dell'aereo siano un po' imprecisi, quasi "sfuggenti"; ma si tratta solo di farci la mano, perché a differenza di altri simulatori come *F16 Combat Pilot* ad esempio, i comandi sono molto sensibili alle sollecitazioni, quindi spesso conviene muovere il joystick nella direzione desiderata, spostarlo subito nella posizione centrale, e attendere il risultato della manovra. Se si inizia a smanettare furiosamente, si rischia solo di perdere il controllo. Inoltre, dopo qualche missione vi accorgerete che è molto diverso pilotare un F 14 piuttosto che un B 52.

Tutti i tasti dell'Amiga hanno una funzione particolare, e se non fosse per il pratico "riassunto" contenuto nella confezione, prima di scoprire come alzare i carrelli potrebbe già essere ora di atterrare. Tra i comandi "da tastiera" c'è la possibilità di scegliere il volo "facile" al posto di quello "realistico", richiamare una praticissima mappa tattica aggiornata in tempo reale, tre diversi tipi di radar, e la risoluzione grafica: infatti per far girare più velocemente il simulatore si può scegliere di impoverire progressivamente il panorama togliendo alberi, campi, strade e, pensate un po', pure il mare!

Particolarmente utile è anche il pilota automatico intelligente: con la semplice pressione di un tasto risparmierete il noioso viaggio tra la base e l'obiettivo, e viceversa (carburante e nemici permettendo, s'intende).

confronta & contrasta

Si potrebbe confrontare ogni aeroplano di *Birds of Prey* con i vari simulatori usciti più o meno recentemente, che hanno per protagonista un solo apparecchio. Probabilmente il prodotto della Argonaut ne uscirebbe sconfitto da qualche scontro, magari con F16 Fighting Falcon, per esempio, ma nell'insieme vi posso garantire che sarebbe una vittoria totale. Anche se non ha la stessa precisione di alcuni simulatori, il volo di per se è molto realistico (ad esempio, se inclinate l'aereo per cambiare rotta, scenderete anche di quota), e la possibilità di pilotare ben 40 aerei della Nato e dell'ex Patto di Varsavia fa schizzare la longevità alle stelle!

(sopra) Il briefing della missione accompagnato dalle informazioni essenziali sull'aereo che avete scelto.
(sotto) Per tutti gli aerei e le armi presenti nel gioco potete richiamare una pagina informativa ricchissima di dati e notizie.
(sotto a dx) La scheda del pilota.

COME VOLO STASERA?

In *Birds of Prey* potrete scegliere di volare su un numero impressionante di aerei, alcuni già protagonisti di altri simulatori, altri mai citati. Vediamone alcuni:

KC-10: la versione militare del DC10 per aviazione commerciale utilizzato come serbatoio volante.

B-52H Stratofortess: una mostruosità bellica con un'apertura alare di 370 metri quadrati!

Boeing 747-400: altra versione da guerra di un apparecchio civile.

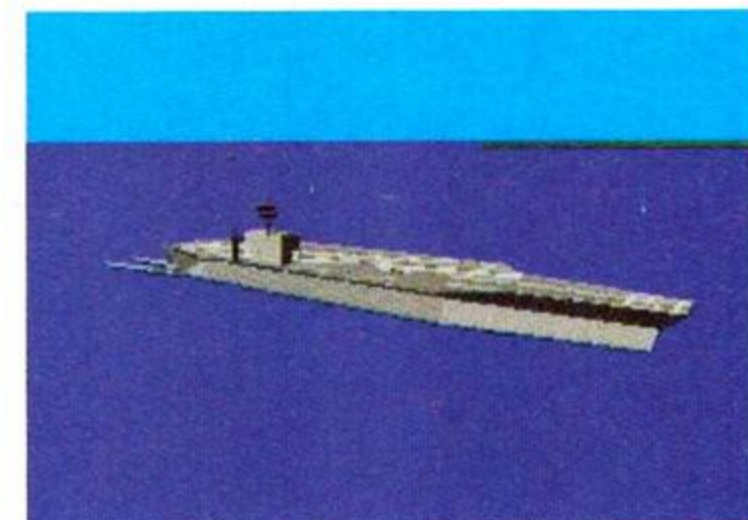
A-10A Fairchild: il noto aereo anticarro, famoso per il suo cannone lungo sette metri e per l'omonimo gioco della Dynamix.

F-16C Falcon: il caccia più simulato della storia dei videogiochi.

X-29: è ancora allo stadio di progetto: è il primo a impiegare delle ali "rovesciate"; state attenti a pilotare questo aereo, perché schizza via alla minima manovra brusca!

SR-71 Blackbird: anche se ormai appartiene alla storia (è stato ritirato nel 1989) questo aereo da ricognizione è stato un mito per lungo tempo, in quanto poteva raggiungere mach 3.0 senza troppi incidenti...

F-117A: il caccia Stealth, che sino a qualche anno fa era così segreto che non si conosceva neanche la sagoma - infatti la Microprose ha programmato un simulatore (*F19 Stealth Fighter*) basandosi su arbitrarie supposizioni e sbagliando clamorosamente la forma del caccia.

Mig 29 Fulcrum: protagonista di ben due simulatori, è il top della caccia sovietica, molto simile per forma e performance all'F15.

Uno Yak-38 Forger (alto a sx) decollato dall'incrociatore portaeromobili Minsk (alto) effetua una missione d'attacco contro obiettivi a terra. (sopra) La rivale della Minsk: la superportaerei americana Nimitz in navigazione.

VERSIONE AMIGA

***Birds of Prey* sfrutta a fondo il mega di memoria richiesto per l'Amiga: la grafica è di buon livello, e troverete le ormai abituali opzioni per inquadrare l'aereo da diversi punti di vista esterni. Certo, dodici missioni possono sembrare poche, ma, oltre a avere ben quattro livelli difficoltà (da "apprendista" a "comandante di squadra"), vi garantisco che scegliere di intercettare tre Mig 23 con un F5 è completamente diverso che effettuare la stessa missione con un F14. L'unico neo è il quadro dei comandi, uguale per tutti gli apparecchi e ridotto all'essenziale (se avete mai visto la cabina di pilotaggio di un B-52 o di un Dc 10, potrete capire quello che intendo). Tuttavia rientra in quei programmi, che pur non essendo simulatori veri e propri, offrono un buon compromesso tra verosimiglianza e giocabilità.**

K gioco

K VOTO

- 40 aerei disponibili
- Abbastanza semplice, per essere un simulatore
- 12 tipi di missioni ben differenziate tra loro

- Gli abitacoli sono tutti uguali
- I comandi sono un po' troppo sensibili e imprecisi

910 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	6	9

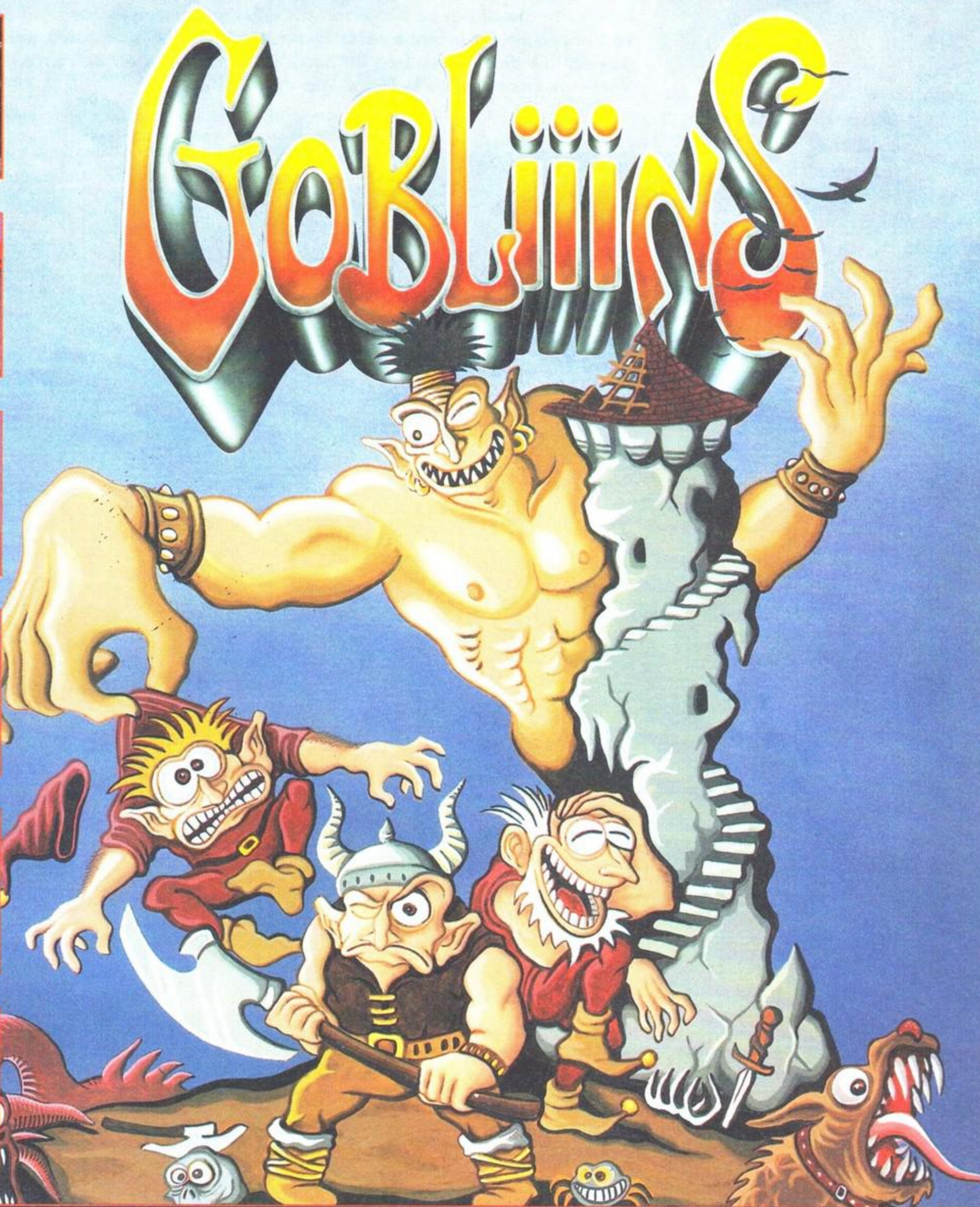
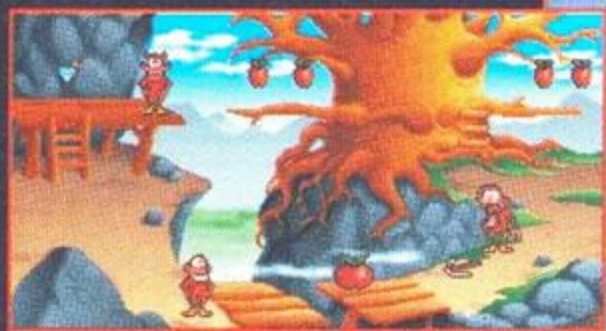
L'Argonaut Software ha fatto di nuovo centro: *Birds of Prey* è un ottimo prodotto, e anche se non è un simulatore vero e proprio, bisogna tener presente che si può volare con un numero impressionante di aerei, come l'A10, l'F16, l'F15 o il Mig-29, già protagonisti di altre simulazioni, magari più realistiche ma allo stesso tempo un po' più noiose. Nella confezione troverete un manuale, che oltre a spiegarvi passo-passo come decollare con un aereo dalle piste di *Birds of Prey*, fornisce una mole impressionante di dati e informazione sia sugli apparecchi che sulle diverse armi e comprende una sezione che spiega i rudimenti di aerodinamica. Forse gli appassionati di volo torceranno un po' il naso, ma il giocatore medio potrà ricavarne ore ed ore di divertimento.

BIRDS OF PREY

Avventura, azione, humour in una

Fantastica Atmosfera Medievale !

Vivete anche voi l'avventura strampalata di tre folletti maliziosi partiti alla ricerca di un rimedio che guarisca il loro re diventato improvvisamente pazzo da legare...

GOBLIIINS

OUPS il tecnico, IGNATIUS il mago e ASGARD il guerriero sono costantemente presenti sullo schermo. Scegliete uno di loro e servitevene a seconda delle sue competenze. Attenzione alle sorprese!...

Disponibile per Amiga, Atari ST, PC 5.25", 3.5", PC Hard disk a 256 colori.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA

The multimedia generation

DYLAN DOG

PROVE SU SCHERMO
Genere Avv. Dinamica
Casa Simulmondo
Sviluppatore In Casa
Prezzo L. 49.000 PC

Se il vostro vicino di casa si chiama Freddy Kruger, se di notte vi sembra di vedere Hannibal Lecter che vi spia dalla finestra e soprattutto se non volete ricorrere a un banale neurologo, non vi resta che andare dall'unica persona che può sistemare le vostre pazzie al modico prezzo di un gioco per computer: l'indagatore dell'incubo, in arte Dylan Dog.

Se fare un film da un libro è un'impresa che raramente riesce come si deve, prendere un fumetto e farne un videogioco è anche più difficile. La Simulmondo invece ha del fegato, non si spaventa per la difficoltà intrinseca dell'impresa e ci prova, ricavandone un gioco meritevole di essere scoperto.

Chi sia Dylan Dog non spetta a noi dirlo, tanto almeno una copia del fumetto l'avrete già sicuramente letta Basti dire che Dylan, ragazzo perbene, faccia pulita, fidanzato ideale di vostra sorella, per sbarcare il lunario si occupa di risolvere storie difficili, di quelle che non farebbero dormire neanche Dario Argento. Insieme al fedele cameriere/alter ego Groucho, dalle inimitabili fattezze di Groucho Marx, Dylan viaggia lungo le strade del paranormale "hard", e comincia a lavorare solo quando da una seduta spiritica come minimo si materializza uno zombi.

Nel nostro gioco Dylan se la deve vedere con uno scorticato mentale che durante un party ha la bella pensata di distribuire agli ospiti un delizioso liquorino fatto in casa, in grado di tramutare chi lo beve in una belva assetata di sangue. Presto la dimora che ospita la festa diventa una sagra degli orrori senza fine, una vera e propria macelleria. Dylan, notoriamente astemio (in seguito a un passato da alcolista), naturalmente non ha bevuto, ma la cosa non gli è di grande aiuto in una casa dove il più sano di mente viaggia con una sega elettrica in mano.

Il problema che gli pone il cattivone, Evil per la cronaca, è di trovare una soluzione alla spiacevole situazione da un punto di partenza decisamente sfavorevole, visto che gli ospiti sono già tutti armati e infuriati come tori. Andarsene alla chetichella ringraziando per l'ospitalità? Neanche per idea, porte sbarrate. E allora via, a scoprire le stanze della casa alla ricerca di qualche indizio o degli oggetti che lo possano aiutare a uscire da questo incubo senza fine.

Si tratta di un'avventura dinamica delle più classiche, con schermate video in prospettiva laterale ciascuna riproducente un ambiente della casa. All'interno delle stanze il nostro campione, cerca una via di uscita tra cadaveri e arredamenti di dubbio gusto. A sbarrargli la strada c'è un completo serraglio di disgraziati con manie omicide. Dylan ha poche cose da fare. Uno, rispondere agli attacchi aiutandosi o con le nude mani o con qualche corpo contundente trovato lungo il percorso oppure, soluzione estrema, con la pistola, dotata però di pochi colpi. Due, vagare qua e là per le stanze alla ricerca di oggetti e indizi. Tre, provare e riprovare sugli interruttori della casa nella speranza che...serva a qualcosa.

(sopra) Per non attirare l'attenzione del tipo Dylan cerca di fare "piano". (Abbiate pietà, la battuta è di Groucho...)

Uno schermo riepilogativo, attivabile con la barra spaziatrice, ci informa sul livello di vitalità rimasto, il numero di punti fatti e gli oggetti e gli indizi trovati e conservati.

La casa in cui l'azione prende forma è composta da un intricato labirinto di stanze sviluppato su più livelli. Gli ambienti sono graficamente assai gradevoli. Non si può fare a meno di apprezzare una certa cura nei particolari, ad esempio nelle riproduzioni dei quadri, tra cui annoveriamo un ottimo logo dei Led Zeppelin e il faccione dei King Crimson, unitamente a una buona realizzazione della Maya Desnuda di Goya.

Giocare a *Dylan Dog* non è affatto facile e non è neppure male: i personaggi si muovono con sufficiente disinvoltura mentre il protagonista dimostra un'agilità di tutto rispetto. I combattimenti si risolvono in modo decisamente diverso da quelli proposti da giochi del genere. Poiché i colpi a disposizione del nostro campione sono solo due - attacco e difesa - ci si ritrova a danzare singolari minuetti con i propri antagonisti in brevi sequenze di due mosse. Alla lunga gli scontri sono ripetitivi, e nonostante l'ampia varietà di personaggi non ci sono possibilità di cambiare il tema delle due mosse. Armati di carta e penna, indispensabili per tracciare una mappa dell'abitato, non vi resta che incominciare la ricerca Non dimenticate mai di visitare i bagni, Giuda Ballerino!

(sopra) I riferimenti al mondo di Dylan e dei giovani in generale sono una costante del gioco. Riconoscete il tizio dal nasone aquilino? Diamine, è Zanardi!

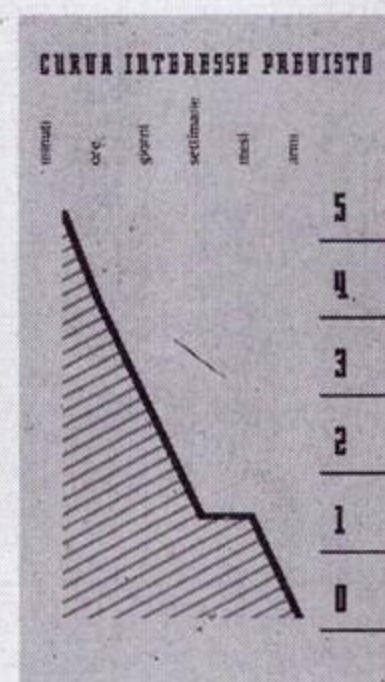
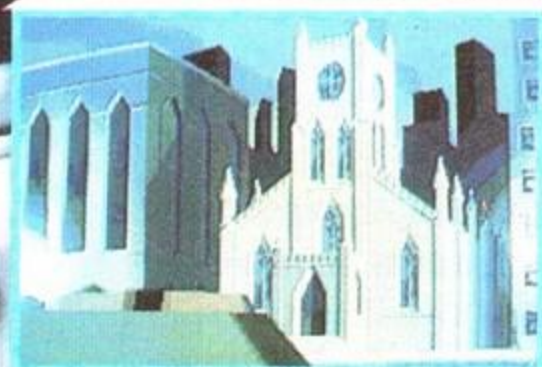
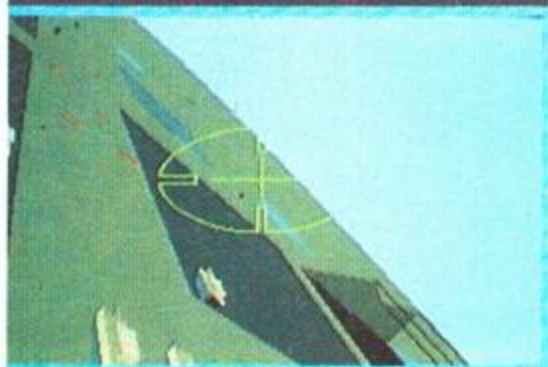
K VOTO

- Grafica molto accurata
- Soggetto di grande presa
- Atmosfera del fumetto ben ricostruita

- Lentezza nel caricamento degli schermi
- Combattimenti monotoni
- Sonoro privo di effetti sonori
- Interazione uomo macchina appena sufficiente

740 AMIGA

G	QI	A	FK
8	8	6	7

Di Dylan Dog abbiamo potuto provare solo una versione non definitiva, quindi alcuni dei difetti di gioventù, come ad esempio l'eccessiva lentezza di caricamento nel passaggio tra una stanza e l'altra, andranno certamente (si spera) a morire nella versione che troverete nei negozi. Il gioco è sicuramente affascinante, ben curato, e non potrà fare a meno di interessare tutti quelli che già amano il personaggio a fumetti. Sfortunatamente però il meccanismo predisposto dalla Simulmondo per farci precipitare nel mondo dell'incubo alla lunga si rivela un po' monotono, sia per la ripetitività dei combattimenti, sia per la scarsa varietà delle situazioni proposte. A dispetto di tutto ciò, se siete dei fanatici del genere apprezzerete certamente l'accuratezza di questo prodotto, la cui soluzione tra le altre cose non sembra affatto banale - un dettaglio non trascurabile per gli appassionati.

ROBOCOP™
3
NELLA CONFEZIONE TROVERAI
"THE DEFENDER"
SOLO I VERI ROBOCOP
POSSONO
UTILIZZARLO!
LEADER
DISTRIBUZIONE
UPERMART
TM & © 1991 ORION PICTURES CORPORATION.
ALL RIGHTS RESERVED.
ocean®

CLIK-CLAK

PROVE SU SCHERMO

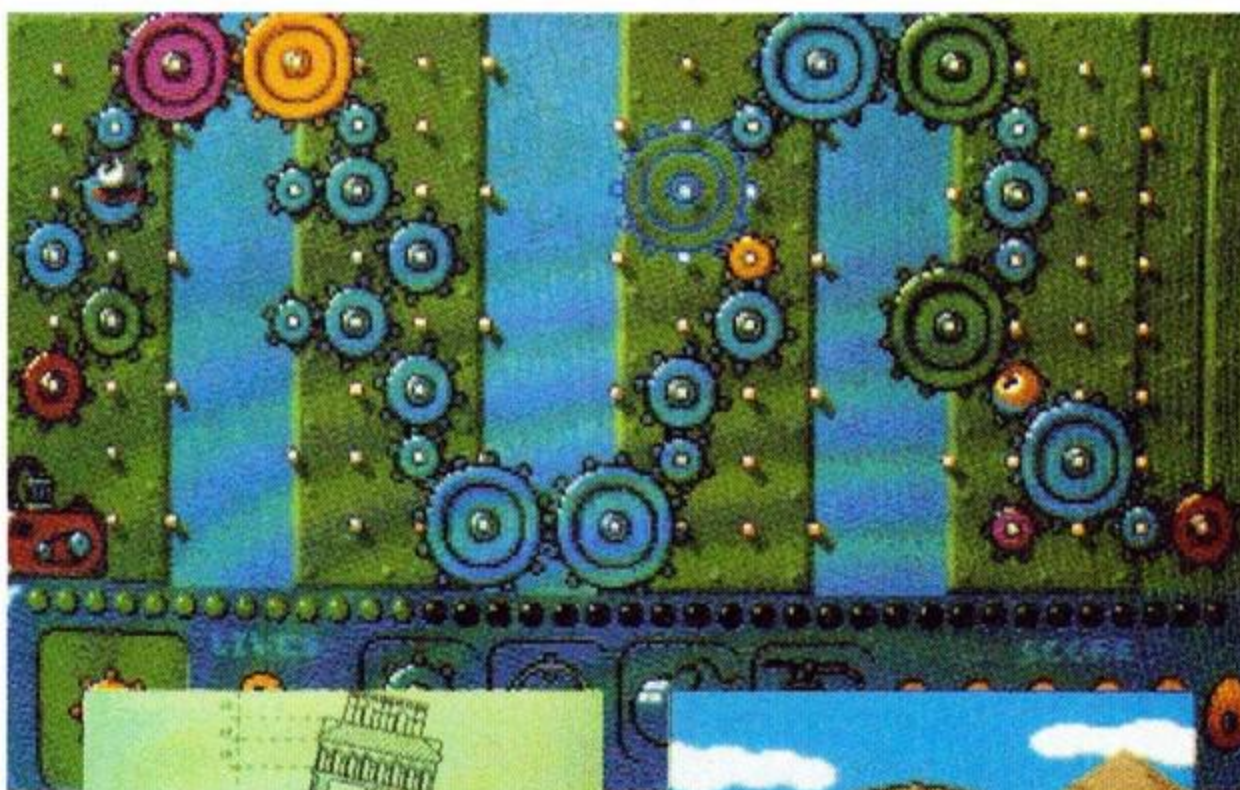
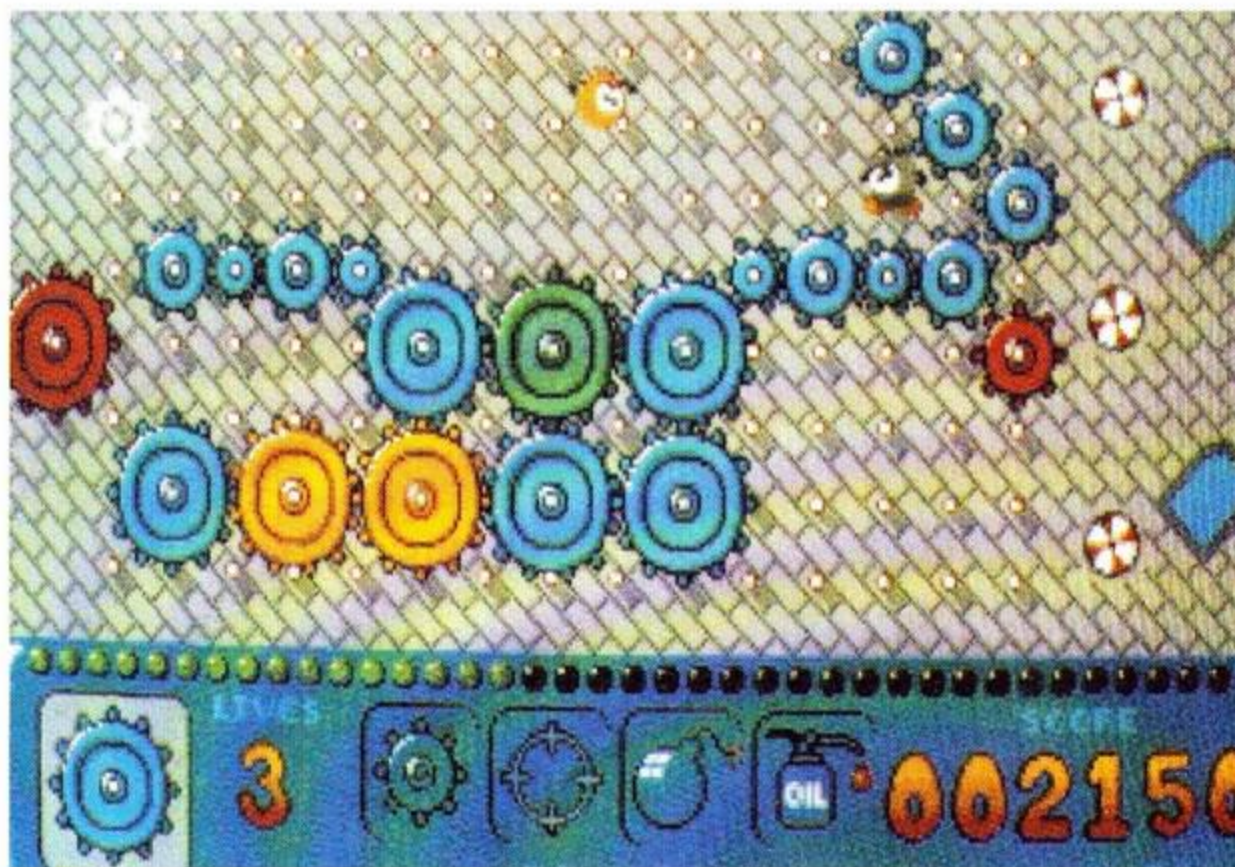
Genere Rompicapo
Casa Idea
Sviluppatore Stefano Lecchi
Prezzo L. 49.000 PC

Ci sono giochi estremamente complessi, la cui realizzazione ha richiesto decine di anni-uomo di lavoro, che lasciano il giocatore senza fiato, in preda a timore reverenziale. Ci sono poi "giochini" semplicissimi, con una paginetta di regole, due trucchi da imparare prima di gettarsi nella mischia dei livelli e una caratteristica fantozzianamente terrificante: non si riesce a smettere di giocarci. Mai.

Clik-Clak, l'ultima follia della software house italiana Idea, appartiene a questa seconda categoria. Il gioco è diviso in schermi, mentre più schermi compongono un livello. Ogni livello è caratterizzato da un monumento famoso ed essendo *Clik-Clak* un prodotto italiano si parte naturalmente con la Torre di Pisa.

Lo scopo del gioco è collocare su una griglia rettangolare una serie di ingranaggi di varie dimensioni così da collegare due o più ingranaggi cardine posti ai lati dello schermo. Gli ingranaggi da collocare appaiono uno alla volta, e il loro posizionamento sulla griglia è comandato dal joystick. In un riquadro in basso a sinistra sullo schermo appare l'ingranaggio successivo, un po' come accade con i pezzi del puzzle in *Tetris*. In questo modo è possibile pianificare la propria strategia con una mossa d'anticipo.

Gli ingranaggi possono essere di tre dimensioni, e si incastrano tra loro secondo schemi ben precisi (illustrati sul foglio delle istruzioni ma comunque intuitivi). Tutti gli ingranaggi collegati con il motore principale si mettono a ruotare allegramente e alla fine dello schermo verranno conteggiati ai fini del punteggio. Tutti gli ingranaggi collegati al motore partecipano alla messe di punti, non solo quelli che collegano gli ingranaggi principali, quindi è utile costruire catene alternative di rotelline. Una barra posta in basso sullo schermo indica la temperatura del motore. Occorre completare lo schermo prima che il motore si surriscaldi. A contribuire al surriscaldamento ci sono alcuni omettini che vanno in giro per lo schermo ad arrugginire gli ingranaggi, mentre un modo sicuro per fondere il motore è collegarlo a una serie di ingranaggi incastrati tra loro. Gli ingranaggi mal piazzati che bloccano il procedere della catena o che incastrano altri ingranaggi possono essere fatti saltare grazie a una riserva limitata di bombe, mentre una riserva altrettanto limitata d'olio ripristina la scorrevolezza degli ingranaggi arrugginiti. Olio e bombe possono essere reintegrati tra uno schermo e l'altro giocando a una versione computerizzata della "slot machine". Tutto qui.

Eppure c'è qualcosa di straordinariamente coinvolgente in *Clik-Clak*. Mentre si gioca il tempo fugge via veloce e le imprecazioni perché l'ingranaggio giusto si ostina a non apparire sono normali. Credo che non ci siano complimenti migliori che possano essere fatti a un rompicapo.

(in alto) Uno dei livelli più semplici: collegare le due parti dello schermo richiede solo un po' di fortuna.

(sopra) Piazzare un ingranaggio sbagliato in questa serpentina significa grippare tutto.

Le planimetrie di monumenti famosi contraddistinguono i vari livelli.

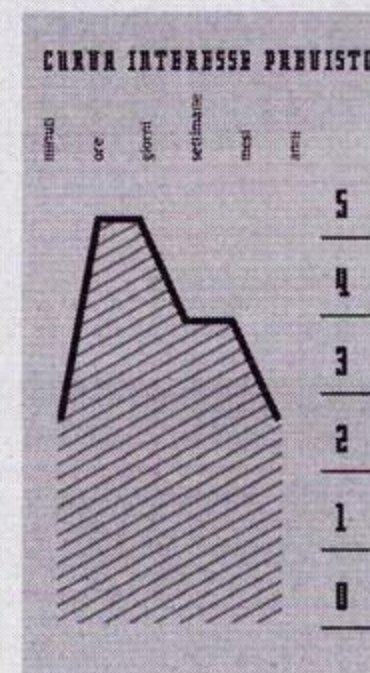
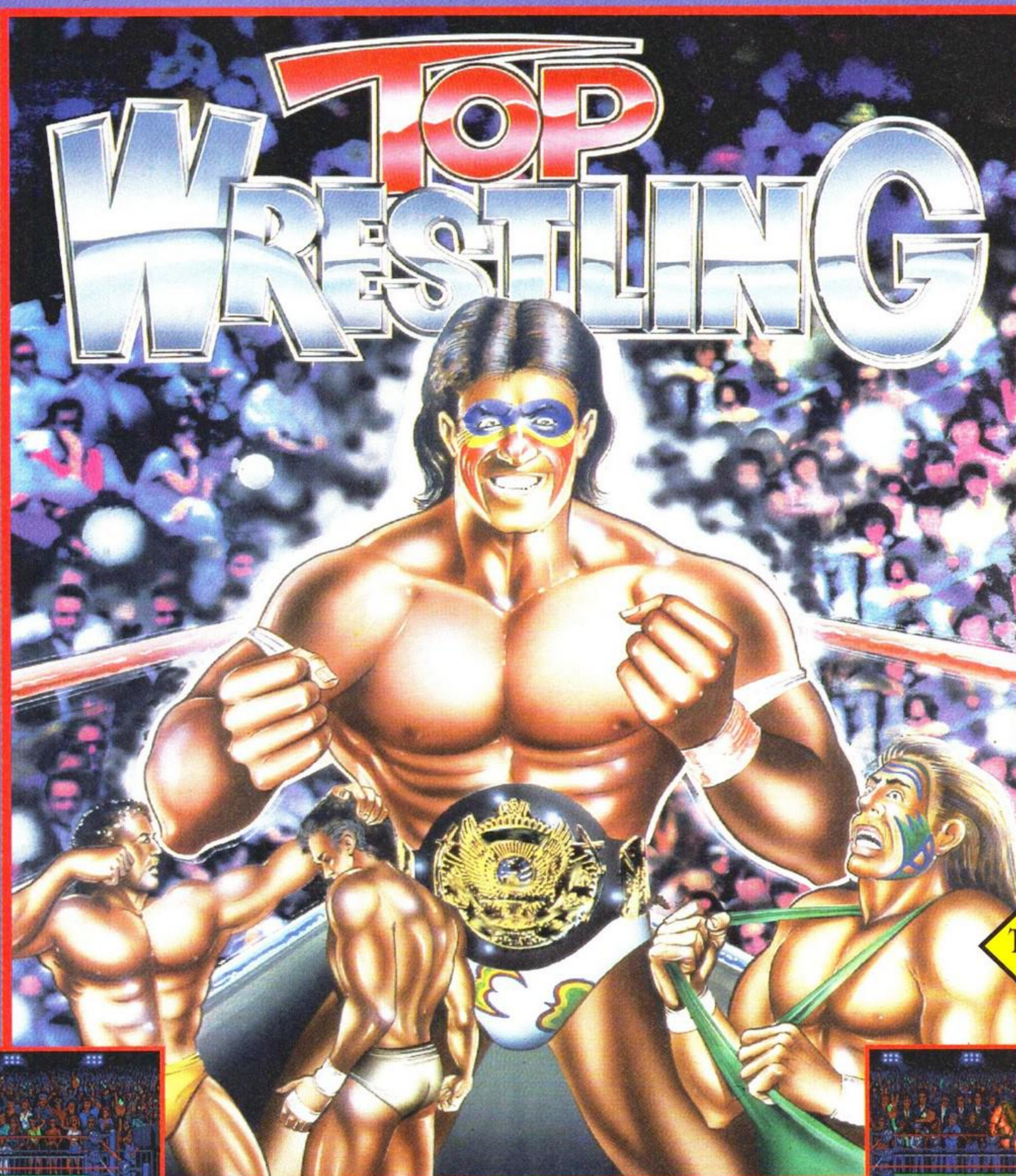
K VOTO

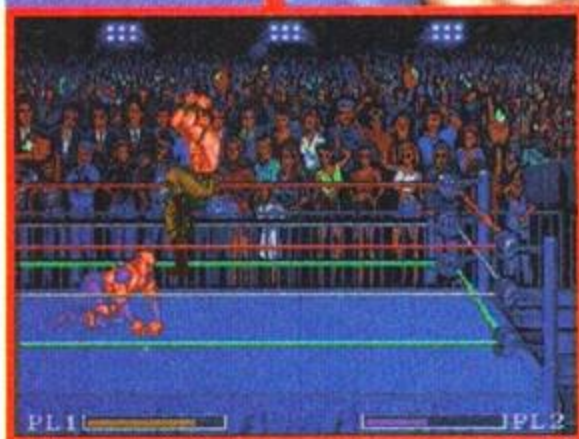
- Semplice e coinvolgente
- I codici di accesso permettono di ricominciare dall'ultimo livello completato

- Dopo qualche partita può diventare ripetitivo.

890 AMIGA

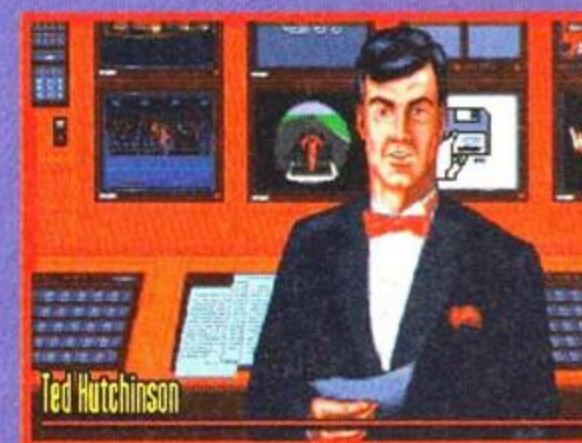
G	QI	A	FK
6	4	8	9

***Clik-Clak* è un gioco coinvolgente, un rompicapo semplice e azzeccato. L'unico vero difetto è che gli schermi iniziali sono troppo semplici ed è facile sottovalutare il gioco fino a quando non iniziano le prime difficoltà (ostacoli da aggirare, avversari particolarmente cattivi...). Fortunatamente un sistema di codici permette di ricominciare sempre dall'ultimo livello completato. Un divertimento che durerà a lungo.**

Chi Oserà Sfidare I Veri Giganti?

Top Wrestling

Top Sports Series

Partecipa Al Torneo Piu' Tosto Dell'Anno: "**Top Wrestler Of The Year**"!

Top Wrestling: Spettacolo E Divertimento Al 100%!
Possibilità Di Scegliere Fra 16 Wrestlers • 84 Frames Di Animazione Per Ciascun Personaggio • Tutte Le Mosse Piu' Spettacolari • 128 Combinazioni Diverse Di Interazione Fra 2 Wrestlers • 64 Colori Su Schermo • Match Singolo O Torneo • Possibilità Di Registrare Su Disco L'Andamento Del Gioco • Spettacolare Sequenza Introduttiva • Commento Sonoro Con Suoni Campionati Dal Vivo E Musica Heavy Metal

Impossibile Pretendere Di Piu' Da Un Amiga.

Schermate Dalla Versione Amiga

Distribuito in Esclusiva da
SOFTEL
via A. Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812

GENIAS

Disponibile per Amiga
Versioni C64 e PC
presto disponibili

GOLDEN EAGLE

PROVE SU SCHERMO
Genere Avv.dinamica
Casa Loriciel
Sviluppatore Interno
Prezzo nc

K VOTO

• Buona grafica
• Atmosfera ben costruita

• Trama debole
• Avventura a tratti un po' confusionaria

Come è lecito aspettarsi da una software house francese, e facendo un po' il verso ai prodotti Infocom, il package di *Golden Eagle* profuma di raffinato da un paio di metri di distanza.

Già la ricchezza della confezione è una garanzia: un manuale, anche in italiano, magari non tradotto benissimo ma tant'è, una mappa del gioco volutamente incompleta (nel senso che manca una parte della pianta e la posizione degli oggetti), e una serie di adesivi raffiguranti gli oggetti del gioco, pronti ad essere incollati sulla piantina di cui sopra.

Non necessariamente, però, una buona confezione fa un buon gioco, e gli esempi non mancano certo, specie se vi ricordate di un certo *World cup carnival*....

Non spaventatevi subito però, il confronto tra quest'ultimo gioco e *Golden Eagle* non è proponibile, infatti la confezione di *WCC* era, in proporzione, molto più ricca, ed il gioco molto, ma molto più povero....

Non è semplice liquidare *Golden Eagle* con un paio di righe, e tra l'altro il gioco non lo merita.
Va detto comunque che ci troviamo di fronte a una tipica produzione francese, che cioè stupisce inizialmente ma non ha la tenacia sufficiente per tenervici incollati a vita. Ciò non significa che *Golden Eagle* sia un brutto gioco, anzi, è un programma ben strutturato e ben programmato, ma forse é anche un pochino troppo pretenzioso, al punto da diventare quasi stucchevole.

Siete nei panni di un eroe di quelli duri,impegnato in una missione per recuperare le parti di una fantomatica aquila d'oro. Girovagando nei meandri della base incontrerete diverse persone, alcune con la spiccata tendenza alla vostra obliterazione (nel senso che piace loro crivellarvi di proiettili) e altri assolutamente innocui.

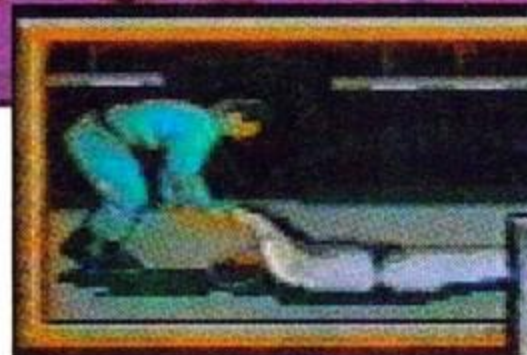
Oltre a dei fast food, sempre rigorosamente chiusi,vi imbatterete in terminali con cui potrete ovviamente interagire. Una volta ottenuto l'accesso al computer dovrete introdurre una password per ottenere il menu delle opzioni disponibili. Da qui potrete giocare a *Reversi*, che rilassa i nervi ma non ha molta attinenza col gioco vero e proprio (come il *Pong* di *Alien Breed*, del resto), oppure accedere alla mappa, che mostra la vostra posizione, o anche aprire la mailbox, in cui troverete i messaggi che gli occupanti della base potrebbero avervi inviato, o infine leggere le news, i fatti, a volte importantissimi, che accadono nella base.

Da qualche parte potreste anche trovare delle armerie computerizzate che vi permetteranno di scambiare il vostro tritacarne attuale con qualcosa di più adatto all'azione in corso Non esiste comunque un'arma ideale, ciascuna é più efficace di altre in determinati momenti del gioco.

Punto focale del programma sono le casseforti. Ne troverete un bel po' mentre vagate errabondi per la base, e dovrete aprirle tutte. Infatti contengono i 7 pezzi dell'aquila, ma naturalmente non li troverete nelle prime sette casseforti che aprirete.

Tra le altre cose i forzieri hanno un sistema di apertura a quattro cifre piuttosto complicato, completamente basato sul riconoscimento di alcuni suoni. Per darvi un'idea, vi dirò che è una specie di pista cifrata audio, pista in cui a suono uguale corrisponde numero uguale. Quasi più difficile a dirsi che a farsi,davvero.

Una volta che avrete visitato tutta la base e recuperato tutti i pezzi dell'aquila avrete completato anche il gioco. Ciò fatto potrete sedervi sulla vostra poltrona preferita, con una buona birra ed una copia di Kappa, ad aspettare il terzo episodio della serie.

Essere catturato è una delle cose che vi capiterà più di frequente all'inizio del gioco. Per fortuna le guardie usano proiettili soporiferi, e finché non decideranno di riprogrammarvi il cervello, potete sempre cercare di fuggire. Arsein Lupin docet.

(In alto) Una movimentata fuga dalla prigione. Mentre voi e uno dei carcerieri state cercando di farvi la pelle l'impiegato della prigione si gode lo spettacolo.

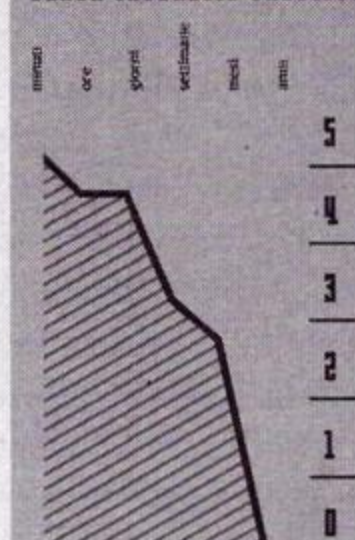
(sopra) Una delle immagini piene d'atmosfera che caratterizzano la presentazione di Golden Eagle.

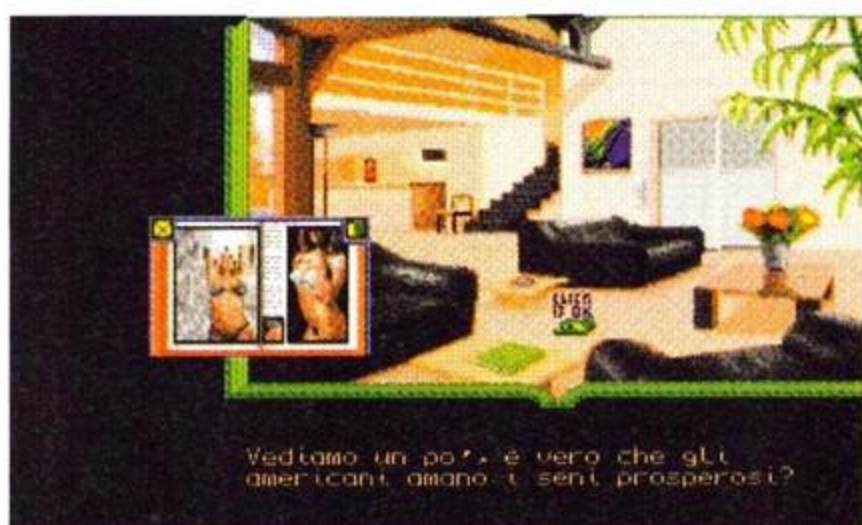
806 AMIGA

G	QI	A	FK
8	6	5	7

***Golden Eagle* ha dei seri problemi di accesso al disco, in quanto il loader è fastidiosamente lento e ricarica tutto il gioco ogni volta che ricominciate l'avventura. La grafica è buona quasi quanto l'animazione dei personaggi, il metodo di controllo è complesso ma estremamente funzionale e gratificante: vedere il vostro sprite fare salti e sparare alla Remo "figo" Williams può rivelarsi esaltante. Purtroppo il gioco non è nulla più che una normalissima avventura dinamica, con qualche extra indubbiamente, ma questi bonus potrebbero non rivelarsi una sufficiente motivazione per affrontare il loader. All in all, un elegantissimo arcade adventure, forse un po' imbrigliato in certi punti.**

GOLDEN EAGLE

CURVA INTERESSE PREVISTO
minuti ore giorni settimane mesi anni
5 4 3 2 1 0

Genere Avventura Grafica
Casa Tomahawk
Sviluppatore Philippe Lamarque
Prezzo L. 59.900 PC

FASCINATION

Alcune storie colpiscono principalmente per la loro tremenda fantasia. Questo talvolta fa passare in secondo piano i meriti reali del gioco, che comunque non sempre sono pochi.

È il caso di questo *Fascination*, titolo francese di belle speranze e dall'ottima grafica la cui animazione è stata sicuramente ricavata da digitalizzazioni reali, come possono testimoniare la precisione e l'accuratezza delle immagini. All'inizio del gioco viene fornita la possibilità di visionare un demo con il quale si potrà essere introdotti nel gioco in modo indolore e, soprattutto, si capirà COSA si deve fare.

La protagonista del gioco è un'affascinante pilota chiamata Doralice May sul cui ultimo volo Parigi-Miami è morto un certo Fayard Nichols; tale Nichols avrebbe dovuto portare una provetta, contenente una particolare sostanza, ad un laboratorio di Miami.

Naturalmente dipanare la matassa sarà compito della bella Doralice (cioè voi!) durante il suo scalo di 48 ore in Florida, in mezzo ad una serie di peripezie che solo la perversione di una mente da programmatore può partorire. Gli elementi a disposizione alla partenza non sono molti, in quanto ci si trova in una stanza d'albergo con la valigetta del "fu" Fayard e la sua dannatissima fiala da recapitare al laboratorio. Nel corso dell'avventura si incontreranno diversi personaggi con i quali si potrà interagire per arrivare, prima che si può, a consegnare la provetta alla persona giusta e poter così terminare con successo il gioco.

(in alto) È la Miamii dei nostri giorni, ma in alcuni momenti lo scenario ricorda lo spettacolare Rise of the Dragon della Dynamix.
(sopra e a sx) Due momenti di "tensione"...

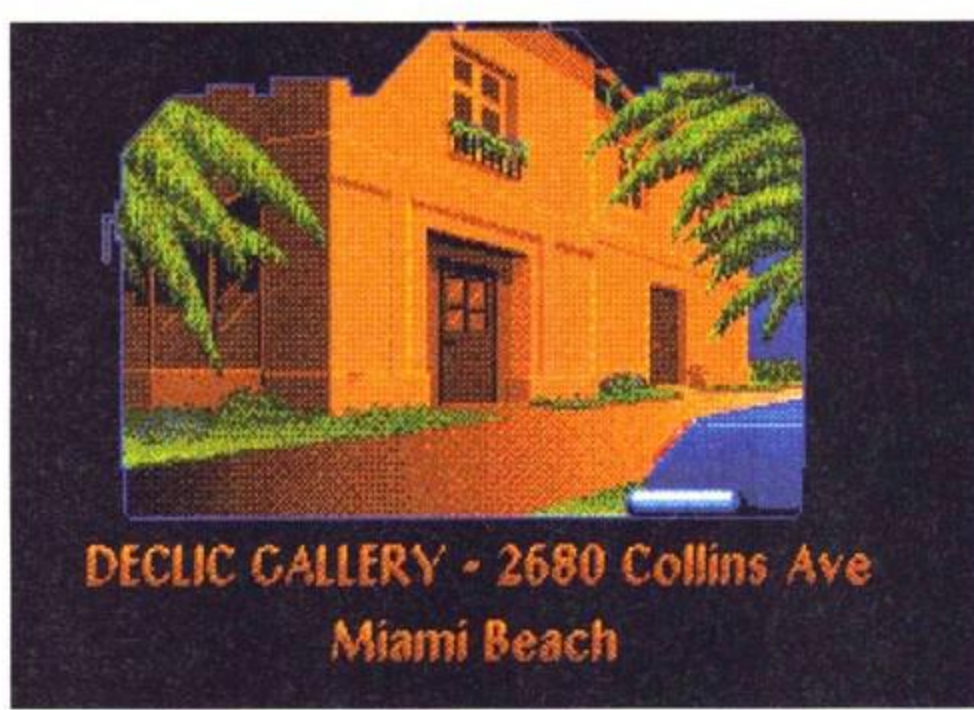
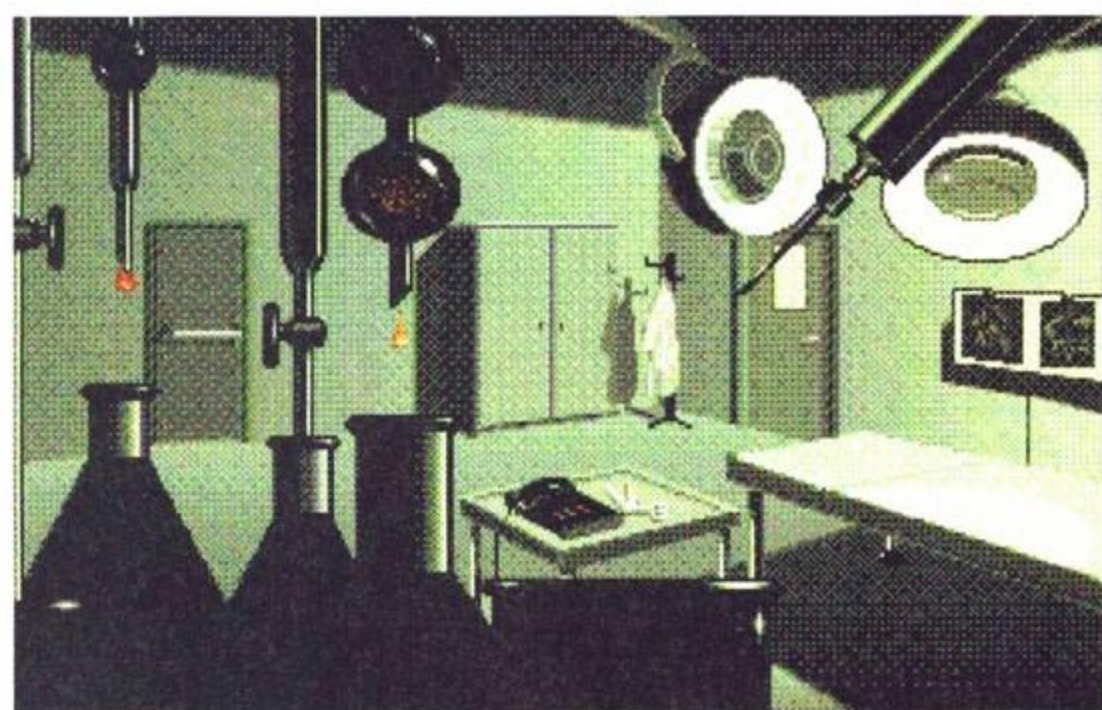
Miami Tr
Daily news
FAYARD NICHOLS NON E' P

Fayard Nichols, bra cio destro di Jeffrey Miller alla direzione Q.U.L. è deceduto a ca di una crisi cardiaca L'ha sorpreso mentre t nava in volo da Parigi Ricordiamo che il fa so avvocato nel corso suo soggiorno nella ca tale francese era appe scampato ad un attenta

(sopra) Uno degli stacchi giornalistici che scandiscono l'andamento del gioco. Notate il testo in italiano.

VERSIONE PC

L'installazione di *Fascination* occupa ben 4 Mega e mezzo a causa della grafica VGA a 256 colori e, soprattutto, dello stupendo demo animato il quale, praticamente, è un "filmino" davvero impressionante. La grafica del gioco, comunque, pur essendo molto buona è decisamente più "umana" ed introduce una novità per quanto riguarda la gestione delle persone e degli oggetti incontrati nell'avventura: essi compariranno in una finestra che potrà essere riposizionata oppure chiusa a piacimento. Praticamente indispensabile l'impiego del mouse, così come di molta pazienza per risolvere gli enigmi, a causa di una struttura di gioco estremamente costrittiva che non permette al giocatore di procedere nell'avventura se non si fanno le scelte giuste, al momento giusto, con gli oggetti giusti...

(sopra e a sx) Il vero punto di forza del gioco è la splendida grafica - accurata e ricca di particolari. Purtroppo ad essa non corrisponde una struttura di gioco altrettanto sofisticata.

(sotto) Una delle immagini più "scandalose". Notate che razza di cannocchialone si è procurato il guardone qui a fianco...
(sx) Due esempi della grafica digitalizzata che incontrerete durante il gioco.

K VOTO

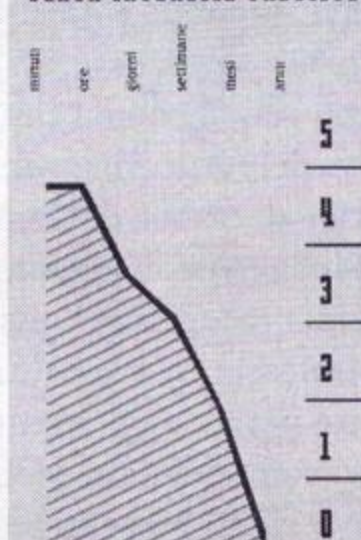
- Grafica molto buona
- Comandi immediati
- Programma (anche) in italiano

- Scarsa libertà d'azione
- Programma poco "elastico"

805 PC

G	QI	A	FK
9	7	6	6

Fascination dovrebbe essere un titolo "piccante" nel quale sono presenti alcune scene particolari. In realtà il programma è innocente almeno quanto una puntata del Benny Hill Show, visto che non sarà certo una doccia di Doralice nuda (tranquilli, non si vede nulla...) oppure una sua visita nei negozi di lingerie a vietarlo ai minori.

Per quanto riguarda la sostanza si tratta di un buon prodotto dedicato ai video avventurieri non molto ferrati in materia nel quale, però, non sarebbe stato male un maggior impegno per rendere un po' più varia e meno "rigida" la sequenza di gioco, così come avrebbe giovato una maggior cura nella documentazione al seguito; i francesi, comunque, stanno migliorando: sarà per la prossima volta?

Genere Avventura Dinamica
Casa Tomahawk
Sviluppatore MDO
Prezzo L. 49.900 PC

GOBLIIINS

La Tomahawk presenta un adventure dinamico che ha i suoi punti di forza nella grafica accattivante e nello humor che caratterizza la strampalata missione dei tre protagonisti.

Da qualche mese si nota un'incredibile proliferazione di adventure, conditi in tutte le salse, con parser più o meno intelligenti e con interfacce utente più o meno evolute, una specie di brodo primordiale al quale tutte le software house non mancano di contribuire aggiungendo titoli su titoli. La tendenza emergente è quella dettata dalla Sierra-Dynamix, che consiste nell'eliminazione pressoché totale dell'interfaccia testuale a favore di quella grafica e, in casi come *King's Quest* e *Larry*, addirittura con controllo di personaggi animati. In questo senso si sono orientati i transalpini nella creazione di un'avventura per molti versi originale anche se non tutte le scelte fatte sono condivisibili.

Il background è quanto di più banale si possa pensare (dopo il principe che deve salvare la principessa rapita): la bellissima introduzione ci mostra il re Angoulafre che, ad opera di mani misteriose che praticano riti Voodoo, è andato completamente fuori di melone; spetta ovviamente ai tre Gobliiins (Oups, Ignatius e Asgard) l'arduo compito di guarirlo. Gli strani esserini dovranno allontanarsi dal regno per chiedere l'aiuto di Niak, un potente stregone, del mago Shadwin, un topo che vive sotto un campo di carote, di Gemellor, un drago bicefalo, e di Meliagante, il gigante triste; nel loro vagare dovranno recuperare i quattro oggetti magici che sono necessari per la soluzione del gioco.

I tre personaggi, ognuno con abilità specifiche, sono comandati dal giocatore uno alla volta nonostante siano presenti contemporaneamente sullo schermo: se avete bisogno di raccogliere oggetti o di utilizzarli dovrete servirvi del gracile Oups, se è richiesta la forza bruta sarà Asgard il guerriero ad aiutarvi mentre agli incantesimi pensa Ignatius, il mago. I Gobliiins dispongono di una quota individuale di energia che si riduce ad ogni errore commesso sotto forma di forti spaventi, cadute, colpi e amenità varie, fino al game over conseguente al totale esaurimento. La struttura del gioco è rigidissima, organizzata in schermi che devono essere necessariamente completati in sequenza (alla soluzione dell'enigma contenuto in ogni schermata appare addirittura un riquadro da cliccare per passare al livello successivo); l'impressione che se ne riceve è di una certa frammentarietà e l'impossibilità di esplorare liberamente le varie locazioni limita molto il fascino dell'avventura, oltre a renderla di facile soluzione. Queste lacune, che peraltro dagli avventurieri della domenica potrebbero essere considerate dei vantaggi, sono messe in secondo piano dal *sense of humor* che costituisce la vera ossatura del gioco: i Gobliiins sono molto ben disegnati, sullo stile di alcuni fumetti francesi, così come i personaggi secondari e i fondali, ma soprattutto ben animati, con gustosissimi espedienti quasi fantozziani che meritano di essere visti. L'interazione con i protagonisti è immediata: è sufficiente cliccare sul crapino del goblin di cui ci vogliamo servire per selezionarlo e farlo muovere, mentre cliccando ulteriormente si utilizzano le abilità specifiche; per esempio se vogliamo lanciare un incantesimo su un oggetto dobbiamo selezionare il mago, portarlo in prossimità dell'oggetto per mezzo del puntatore a freccia, premere il pulsante destro per far apparire il pugno e indicare

(sopra) Attraversare il cancello sembra un'azione semplice, ma se prima nono avete il corno della volta sono guai!

(sopra) Per poter raggiungere il mulino a sinistra dovete riparare il ponte... con le mele!

È difficile trovare un gioco adatto ad essere confrontato con *Gobliiins*. L'umorismo che è presente nel corso del gioco potrebbe richiamare alla mente *The Secret of Monkey Island*, ma lo svolgersi del gioco, con risoluzione a schermi lo rende molto dissimile. La grafica spiritosa potrebbe essere associata a titoli come *Chuck Rock*, ma in quel caso si trattava di un gioco a piattaforme, niente a che vedere con questo titolo della Tomahawk. Insomma, *Gobliiins* non assomiglia a nulla, ma lungi da noi il dire che è unico!

(sx) Adesso potete entrare nella casa, pronti ad affrontare nuovi enigmi!

VERSIONE AMIGA

Grafica di impostazione fumettistica-cartoonistica di evidente scuola francese e animazioni demenziali con sprite anche di dimensioni considerevoli: l'aspetto visivo è di buon livello e arriverete al punto di far sbagliare apposta i vostri omini per vederne le reazioni. L'audio, invece, è un po' naif e, spesso, non perfettamente sincronizzato. Peccato!

l'oggetto su cui si vuole agire. Siamo ben lontani quindi dalla sofisticata interfaccia utente di avventure come *Leisure Suit Larry V* o addirittura del vecchio *Zak McCracken*, ma è proprio questa semplicità che può attirare gli avventurieri non professionisti o addirittura chi, per ideologia, si è sempre dedicato agli arcade.

Da menzionare il sistema di salvataggio del gioco mediante password che contengono sia il livello a cui si è arrivati, sia la quantità di energia di ogni Gobliiin; questo può dare origine a un simpatico commercio tra amici (potreste ad esempio essere arrivati allo stesso quadro di un vostro rivale ma con più energia ... he, he, he).

Utile ma non fondamentale la possibilità di selezionare la lingua dei messaggi, pochi e non strettamente necessari, comunque un passo ulteriore per estendere la fascia dei possibili acquirenti anche agli italianisti convinti.

(le manifestazioni di follia del re lasciano la corte allibita. Non vi ricorda nessuno?

(sx) Il tradizionale laboratorio del mago. In ogni momento del gioco è possibile richiamare sullo schermo un menù ricco di humor attraverso il quale fare agire i protagonisti.

PROVE SU SCHERMO

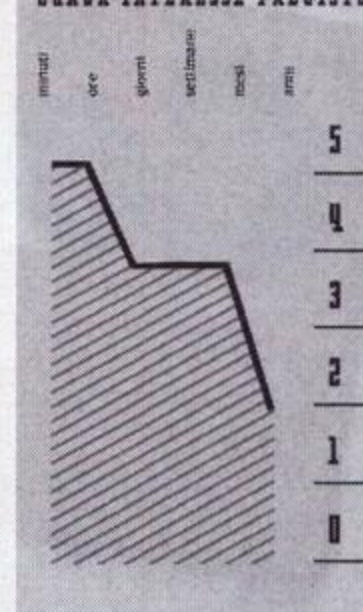
K VOTO

- Buona grafica
- Animazioni semplici ma divertenti
- Umorismo demenziale necessario per risolvere l'avventura
- Messaggi in italiano.

- Scarsa libertà lasciata al giocatore
- Sonoro non eccezionale
- Troppo facile per gli avventurieri professionisti.

875 AMIGA

G	QI	A	FK
8	6	4	7

Strano gioco questo *Gobliiins*: non ha nulla di innovativo, la struttura è un po' scricchiolante, la grafica è bella ma il sonoro è quasi a livello di altoparlantino del PC, eppure è divertente, appassiona, coinvolge. Lo inserirei nella categoria dei "non so perché ma mi piace", un programma che forse non stupirà nessuno ma certamente vi regalerà ore piacevoli, soprattutto se vi piace giocare con gli amici (se vostra mamma vi vedesse ridacchiare da soli potrebbe cominciare a preoccuparsi..).

GOBLIIINS

Finalmente

Alla ricerca del castello scomparso...

DISPONIBILE PER
PC-VGA 256 COLORI.
PRESTO ANCHE PER AMIGA.

® is a registered trademark of Sierra On-Line, Inc.
© Sierra On-Line, Inc. 1990. All rights reserved.

Completamente in italiano!

PER QUALSIASI INFORMAZIONE CHIAMA AL:

DALLE ORE 14.00 ALLE ORE 18.00

LEADER
DISTRIBUZIONE

LEADER DISTRIBUZIONE srl - Via Mazzini, 15- 21020 CASCIAGO - VA - ITALY

CADARIO

EUROPEAN SPACE SIMULATOR - MEGA

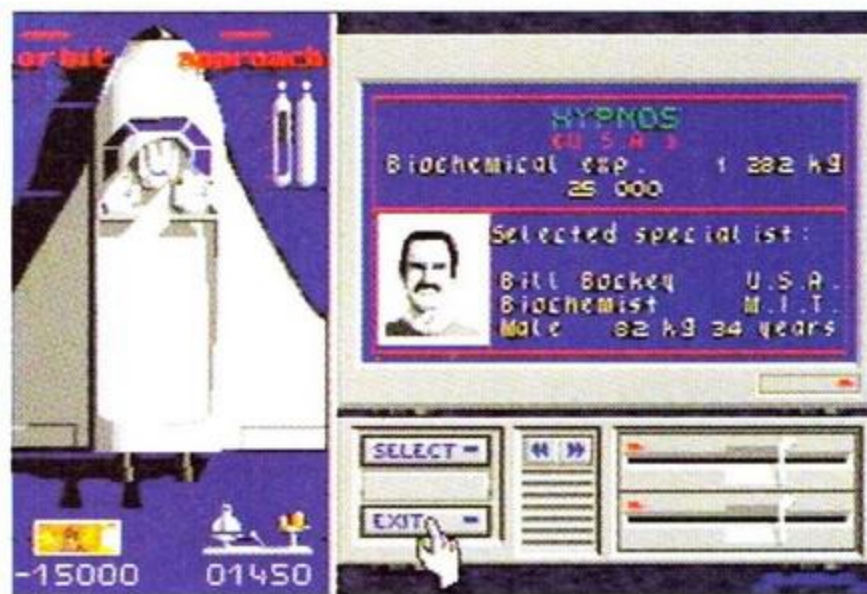
PROVE SU SCHERMO
Genere Simulazione
Casa Tomahawk
Sviluppatore M.D.O.
Prezzo N.C.

Spazio: ultima frontiera... sono passati molto satelliti sopra le nostre teste dal volo del "vecchio" e glorioso Sputnik. Negli ultimi anni la NASA, insieme ad alcune agenzie nazionali, è riuscita a gettare le premesse per una stazione spaziale, e i prossimi anni riserveranno sicuramente sorprese da film di fantascienza.

(sopra) La mappa dell'orbita terrestre. Da qui potete decidere la destinazione delle navette.

ESS-Mega della Tomahawk si propone di simulare l'Agenzia Spaziale Europea che, in un futuro relativamente vicino - almeno si spera -, metterà in orbita satelliti e basi per proprio conto. Nelle mani del giocatore è posto il controllo totale della base terrestre. Infatti deve pianificare i diversi voli della shuttle Toth, che avvengono a pochi mesi di distanza l'uno dall'altro (nel primo livello 3 mesi, nel quinto - il più difficile - solo trenta giorni). Inoltre deve curare il budget (naturalmente in ECU!) che, anche se all'inizio è abbastanza generoso, si abbassa molto velocemente, dato che quando si tratta di spedire tonnellate di materiale oltre l'atmosfera si spendono milioni come bruscolini...

Per migliorarlo si possono mettere in orbita satelliti a nolo, in modo da ricevere un canone mensile, oppure eseguire esperimenti molto costosi per conto terzi, come l'esercito americano o industrie private. Ma prima di poter iniziare questi esperimenti, bisogna costruire una base spaziale, componendo fra loro diversi elementi, come connettori, camere stagne e laboratori, operazione che però incide notevolmente nei passivi del budget dell'ESS!

Oltre a essere un rampante GM (General Manager), il giocatore deve anche improvvisarsi pilota spaziale, visto che è suo compito avvicinarsi alla zona prescelta per la missione e mettere in orbita il contenuto della stiva dello shuttle. In questa fase a volte capita di utilizzare anche lo scooter, quella specie di zainetto a propulsione jet. Il controllo è un po' più difficile di quello dello shuttle, ma tutto sommato dopo un paio di tentativi, si riesce a manovrare abbastanza facilmente. La parte difficile arriva quando si deve atterrare con il Thot... infatti bisogna centrare una piccolissima (almeno relativamente parlando, ndr) striscia grigia; se si sbaglia manovra, le conseguenze economiche sono gravissime! Il gioco, già uscito un annetto fa per l'Amiga 500, è stato riveduto e corretto per il CD-TV, con l'aggiunta di una interessantissima enciclopedia delle conquiste spaziali, con tanto di speaker e filmati digitalizzati sulle missioni statunitensi e sovietiche più famose, come l'avventura di Laika, la cagnetta spaziale, o l'allunaggio dell'Apollo 11, o ancora la Lunar Rover di James Irwin.

(sx) Scegliete gli scienziati adatti per gli esperimenti in orbita.

(sx) Se finite il carburante sarà difficile trovare una stazione di servizio...

(sotto) Al posto di comando della base terrestre potete decidere il carico dello shuttle.

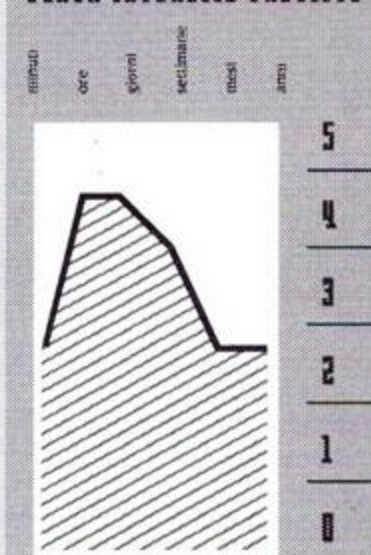
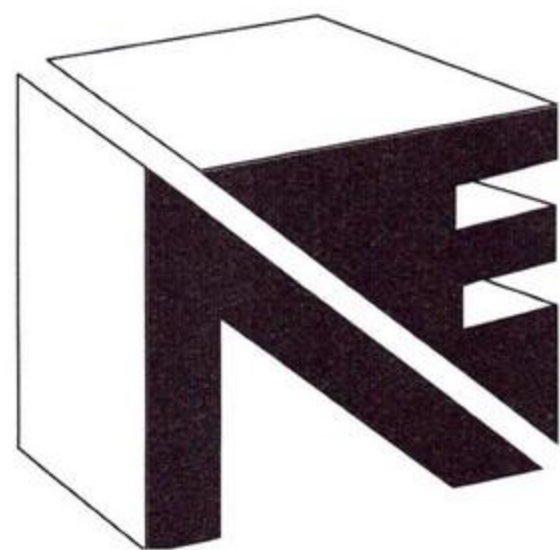
K VOTO

- Grafica molto buona
- Comandi immediati
- Programma (anche) in italiano

- Scarsa libertà d'azione
- Programma poco "elastico"

800 CDTV

G	QI	A	FK
7	6	7	8

È molto gratificante costruirsi una base spaziale personalizzata nel salotto di casa: tra shuttle e satelliti potrete divertirvi per un bel po'; tuttavia non potrete salvare le partite a meno che non compriate la scheda di 64K RAM, il che è un vero peccato, perché ripartire da zero ogni volta è una bella seccatura.
Grafica e sonoro non sono spinti sino ai limiti del CD-TV, che arriva ben oltre, ma tutto sommato in questo genere di giochi sono solo funzionali. Se cercate un gioco abbastanza "serio" ma al tempo stesso semplice da utilizzare, *ESS* può fare al caso vostro.

NEWEL® srl

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

computers ed accessori

20155 MILANO via Mac Mahon, 75

NEGOZIO tel.02/323492
UFFICI tel.02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI tel.02/33000036

AMIGA TELEVIDEO

interessantissima interfaccia permettedi ricevere il segnale televideo (dalle principali tv collegate come: rai, telelombardia ecc. ecc.) di semplice installazione permette oltre la visualizzazione a video la possibilità di salvare su disco e di stampare direttamente. utilissimo.

Solo per amiga 500/2000

PREZZO L149.000

VORTEX ATONCE-PLUS

IL NUOVO EMULATORE AT PER AMIGA 500, A500 PLUS, A2000

Il vortex ATonce-Plus è l'emulatore AT CMOS 80286 16 Bit ad alte prestazioni per l'Amiga 500, l'Amiga 500 plus e l'Amiga 2000 e lo converte in un potente computer AT-compatibile. Esso fornisce un clock 16MHz e raggiunge un Indice Norton SI di 16,2. Ogni ATonce-Plus viene fornito con 512 KB di vortex FAST-RAM e uno zoccolo per un coprocessore aritmetico 80C287-12 optionale.
Tutti i 640 KB standard della memoria DOS sono disponibili in un Amiga con 512 KB di RAM. La memoria oltre il primo MB può essere configurata da DOS come memoria Estesa/Espansa e in "Protected Mode".
Con l'ATonce-Plus si possono usare migliaia di programmi DOS, e tutto ciò in multitasking con l'AmigaDos. L'ATonce-Plus non influisce sul normale funzionamento del Amiga, ed è totalmente trasparente quando non in uso. L'ATonce-Plus rende accessibile tutto l'ambiente del Amiga: i hard disk corrispondente alle specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche Commodore, i disk drive interni ed esterni, le porte seriale e parallela e tutte le specifiche dei computer AT, il suono, l'orologio in tempo reale e la RAM CMOS.
ATonce-Plus permette di emulare le schede video EGA e VGA grafica monocromatica, CGA, Hercules, Olivetti e Toshiba 3100.
Il Gate Array vortex, l'emulazione Chip-Level ed il BIOS AT dedicato garantiscono alte prestazioni ed un elevatissimo grado di compatibilità.
L'ATonce-Plus è corredato di un manuale dettagliato e della software d'emulazione e d'installazione. Il sistema operativo DOS non è compreso. Il compattissimo circuito SMT a basso assortimento può essere montato in modo molto facile e senza saldature. L'ATonce è la migliore scelta.

ATONCE A PARTIRE DA:
L.349.000 IVA COMPRESA

A2091 40 MB HARDCARD 45MB SCSI ESPANDIBILE 2MB RAM x A2000
L.750.000

KICKSTART 2.0 plus

Trasforma il tuo vecchio AMIGA 500 e 2000 V. 1.3 con il nuovo rivoluzionario 2.0 il tutto studiato su una una apposita scheda dotata di interruttore col quale si può selezionare, secondo l'uso V. 1.3 o il nuovo 2.0.
Semplice instalazione , senza saldature.

Istruzioni in Italiano. Lit. 149.000

KICKSTART 1.3 plus

Nuova scheda, si inserisce semplicemente all'interno della Amiga; senza saldature. Permette di mantenere il S/O 2.0 e anche l'1.3 selezionabili tramite l'apposito interuttore.
Si risolve cosi il problema di incompatibilità con programmi e giochi. Semplice installazione, manuale in italiano.

L. 79.000

RIVENDITORE AUTORIZZATO GVP

OLTRE 3000 ARTICOLI
RICHIEDERE IL NOSTRO CATALOGO

Super Vision

E' il pimo digitalizzatore in tempo reale a coloni "Professionale" Una qualità mai vista.

Per poter elaborare immagini dalla T.V. o dalla videocamera con un computer.
Il principio di base é semplice. con un veloce elaboratore l'immagine video viene scomposta in forma digitale e per motivi di tempo in un unica fase immagazinata nel Super Vision.
Questo inquadramento dura solo 1/0 di secondo, perché non necessita fermo immagine. In seguito viene la lenta trasmissione tramite stampa sull'Amiga.
Super Vision PRO é un Digitizer in tempo reale veloce e semplice, si distingue per i suoi pochi tasti di commando i dispone di 4 entrate video pilotabili tramite software.
Super Vision RGB + e **Super Vision RGB 2** sono due diversi adattori di colore che potremo essere usati aparentemente davanti al Digitezer
L'immagine video sarà cosi scomposto nei tre colori di base. Questi sarano uno dopo l'altro automaticamente riassorbiti e apparirano di nuova ricomposti sul schermo video.
Super Vision studio + é il nostro aparecchio professionale che vi dà 16 possibilità di regolare le immissioni é il massimo della comodita unita alla massima qualita.
Digitare e adattore di colone sono completamente integrate in un Rack di 19 pollici.

PREZZO LANCIO
L. 990.000 IVA compresa

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

THE HOUND OF BASKERVILLES

Sherlock Holmes è diventato, da quando è uscita la sua prima storia dalla mitica penna di Sir Conan Doyle, sinonimo di un certo tipo di investigatore diametralmente opposto ai vari eroi che il piccolo schermo ci presenta abitualmente.

Riflessivo, metodico, non violento, eppure veloce e intelligente, che basa le sue indagini sulla logica invece che sulle semplici apparenze.

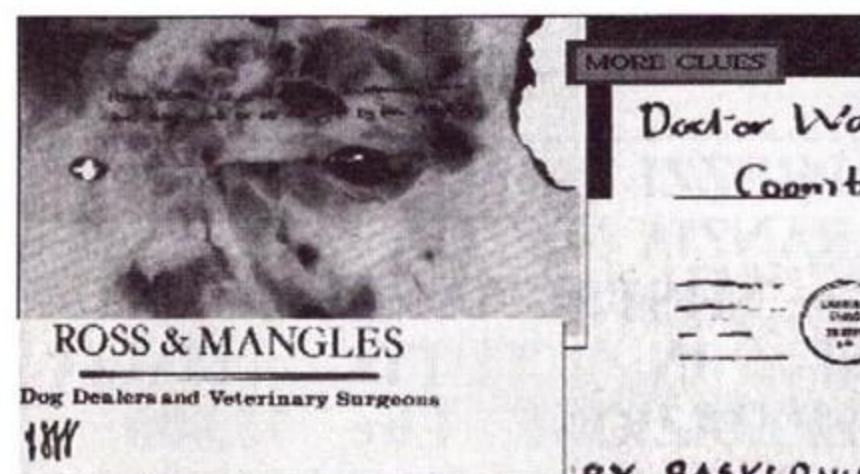
La On-Line Entertainment ha prodotto un'avventura che ci mette proprio nei panni di questo Spock dell'epoca vittoriana, alle prese con un cane fantasma che ha già provocato diverse vittime. Partendo dalla scrivania dell'ufficio di Baker Street, il nostro flemmatico eroe deve risolvere questo mistero, tratto dal libro "Il mastino dei Baskerville". Infatti l'impareggiabile Watson ha lasciato una impressionante mole di tracce e indizi, i pezzi che costruiscono il puzzle gigante del giallo. Sui due metri quadrati del tavolo di Sherlock, il giocatore può contare su foto d'epoca digitalizzate, frammenti di lettere, telegrammi più o meno chiari, referti medici, una bella tazza di tè (con sonoro campionato) e un enigmatico calendario.

Attraverso la minuziosa analisi di tutti questi indizi, bisogna arrivare a scoprire il colpevole...

La tecnologia CD si presta molto bene a questo tipo di avventure, e senza digitare neanche una virgola, si possono analizzare i dati digitalizzati e scoprire nuove tracce lette da uno speaker in inglese impeccabile, fino ad arrivare alla conclusione.

Purtroppo *Hound of Baskervilles* non è stato tradotto in italiano, quindi a meno che non conosciate la lingua di Shakespeare alla perfezione sarà molto difficile progredire nel gioco; in più, a differenza di molti giochi del genere, in cui mentre lo speaker parla viene scritto ciò che dice, in questo prodotto della On-Line dovrete afferrare al volo le parole anglosassoni, con il rischio di non capire il nome dell'assassino o proprio quell'indirizzo che vi serve.

(sopra) La magione dei Baskerville. Inquietante, non trovate?
(dx) La scrivania di Sherlock. Ricorda un po' la scrivania di un suo collega anch'esso computerizzato. Ricordate? Il poliziotto di Herewith the Clues.

(sx) Povero cane... Sarà morto o semplicemente addormentato? E quale potrà essere il suo ruolo in tutta la faccenda?
(sotto) L'atmosfera vittoriana viene ricreata anche grazie all'accuratezza dei particolari secondari - come la stampa di questi documenti.

PROVE SU SCHERMO
Genere Avventura
Casa On-Line
Sviluppatore On-Line
Prezzo NC

K VOTO

- Grande atmosfera "sherlockiana".
- Trama avvincente.

- Inglese ostico anche per i più anglofoni.

780 CDTV

G	QI	A	FK
8	8	6	6

Una bella avventura, anche se non delle più tradizionali. Niente icone o comandi via parser, ma solo istruzioni via puntatore. Ottima per chi inizia e non ha intenzione di impazzire per capire come esaminare un documento. Purtroppo si impazzisce non appena si cerca di capire qualcosa: il 50% delle prove o degli indizi è commentato dallo speaker, e vi aspettano lunghissime lettere (sempre in inglese) che celano tra le righe la soluzione del mistero. Se avete molta pazienza, un buon dizionario inglese-italiano e soprattutto una ottima conoscenza dell'inglese, potrete pensare di prendere pipa e violino, con la speranza di dire "elementare, caro Watson". Altrimenti non riuscirete a oltrepassare la scrivania di Sherlock. Peccato!

PROVE SU SCHERMO
Genere (In)Utility goliardiche da ufficio
Casa Sierra On-Line Incorporated
Sviluppatore Al Lowe
Prezzo L. 99.900 PC

THE LAFFER UTILITIES

The Laffer Utilities rappresentano la risposta, chiaramente in chiave goliardica, a tutti i pigroni d'ufficio che non sanno come impiegare il tempo che i computer fanno risparmiare in qualsiasi attività lavorativa! Il programma è composto da un menu principale e da varie applicazioni (le "utilities") che, comunque, possono anche essere lanciate da sistema operativo, senza l'ausilio del me-

Ciascuna "utility" aiuta ad organizzare tutte quelle attività svolte in ufficio ma che non hanno nulla a che fare con il lavoro; tenere un database di tutte le migliori battute e freddure (suddivise a seconda del grado di sozzeria e spiritosaggine delle medesime), ricordarsi dei recapiti (e dei compleanni!) delle segretarie più carine dell'ufficio, stampare i propri motti incorniciati, farsi suggerire i migliori locali dove consumare il pranzo (distinti per qualità e prezzo), ricordarsi un detto famoso (che fa tanto "saggio"!), stampare il tabellone del torneo di tennis o di calcio, stampare un foglio per la raccolta delle firme piuttosto che un modulo per i più svariati utilizzi oppure una cover per i propri fax (con grafica o senza), estrarre dei numeri a sorte per un qualsivoglia scopo (lotteria, assegnazioni, etc.), ottenere una scusa volante da rifilare al capo oppure un suggerimento per una decisione personale, o ancora deliziare l'ufficio con i più strani effetti sonori o con gli "Horrorscopi" più assurdi; queste ed altre inimmaginabili porcate sono contenute nel prodotto più simpatico del personaggio più simpatico del programmatore meno antipatico (per variare...) del firmamento informatico!

È impossibile analizzare una per una le cose che troverete in *The Laffer Utilities Version 4.01*, ne analizzeremo solo alcuni:

(alto) Il menù principale. Notate l'impressionante numero di (in)utilities contenute nel programma.
(sotto) L'horroroscopo: il più sofisticato generatore di malasorte del sistema solare.

JOKES
Scherzi di qualsiasi tipo e per tutti i gusti, dai più sconci ai più posati

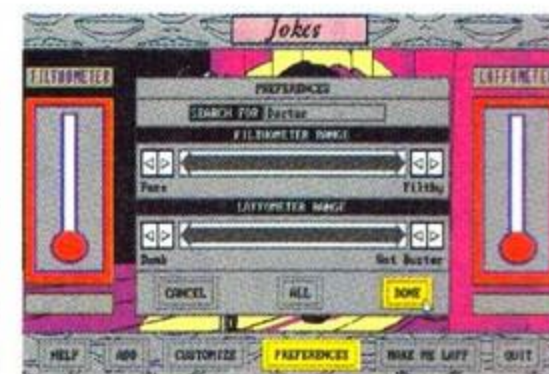
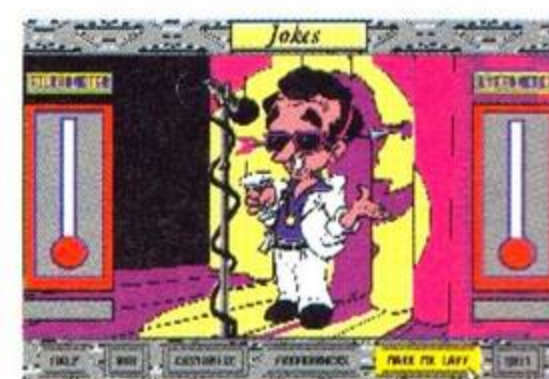
SAYINGS
Una raccolta di frasi ad effetto, insomma di quelle "che fanno pensare".

POOL
Se le scommesse sono l'occupazione più ricorrente del vostro ufficio, questa voce vi tornerà senz'altro utile.

FAXCOVER
Per ovviare alla serietà di fax sempre troppo sobri e seriosi.

HORSCOPE
Credete veramente nell'influenza delle stelle? Beh, la vostra fiducia sarà messa a dura prova dalle assurde sentenze di questo oroscopo.

EXCUSES
La scusa più logica anche nel momento più assurdo.

WHAT TO DO
Cosa fare nei momenti di panico. Se non ci arrivate da soli Larry saprà darvi una mano.

(alto) Dormire sognando di dormire: è una delle proposte di Larry.
(centro e basso) Le barzellette: non abbiamo parole.

K VOTO

- Grafica molto buona
- Varietà dei soggetti
- Divertimento assicurato

- Menù generale lento ed appariscente
- Programma in inglese
- Impossibilità di "italianizzazione"

890 PC

G	QI	A	FK
8	4	3	10

Programma davvero originale per aiutare un'attività decisamente poco nobile come il non fare un tubo tutto il giorno. La simpatia dei titoli Sierra non si discute ed anche *T.L.U.* rispetta la tradizione ma occhio al posto di lavoro: non tutti i capi sono sufficentemente elastici di mente da accettare un prodotto del genere nei dischi fissi dell'ufficio!

STRISCIA IL GIOCO

Carnevale la striscia continua del maggior numero di giochi possibile. In queste pagine recensiamo in modo rapido e veloce quelle novità che non trovano spazio per avere più pagine. Il fatto di comparire in *Striscia il gioco* non significa che non sia un titolo di valore. Semplicemente vuol dire che in maniera veloce vogliamo darvi tutte le informazioni necessarie. Così una volta letta la rapida descrizione e verificata la valutazione del gioco, potrete decidere se quel titolo fa per voi. Insomma una striscia per capire se quel gioco può entrare nella vostra raccolta...

LEISURE SUIT LARRY 5

Sierra, Amiga, L. 89.900

La Sierra-Dynamix ha deciso di battere tutti i record di prolificità pur mantenendo livelli qualitativi invidiabili: l'ottimo *Larry 5* è pronto a depravare anche l'Amiga di casa vostra. Le curve che sfidano la forza di gravità di Passionate Patty hanno solo in parte sofferto per la riduzione di colori dai 256 della VGA agli abituali (sigh!) 32 della vostra macchina, mentre lo humor di Al Lowe è rimasto assolutamente invariato. Ottima l'interfaccia utente, già ampiamente collaudata in altre avventure e forse ulteriormente migliorata nell'integrazione con il gioco; un po' sotto tono il sonoro, non all'altezza degli amati coprocessori, comunque accettabile, specie se a basso volume.

Come sempre più spesso accade, un hardware "capitalista" giova molto alla giocabilità, in particolare un hard disk elimina i consueti tempi morti di caricamento che, nonostante gli sforzi dei programmatori, talvolta sono addirittura esasperanti.

Per quanto riguarda il succo della vicenda ci troviamo di fronte ad un florilegio di allusioni, doppi sensi, ammiccamenti più o meno espliciti che faranno la felicità degli erotomani che si nascondono tra di voi e il disgusto dei moralisti che si mostrano; facendo una media pesata credo di essere di fronte ad una delle hit di vendita del 1992.

Se siete tra i fan dei Larry prececenti sicuramente non perderete questo quinto (quarto a dire il vero) capitolo della serie, quanto a me, scusatemi ma ho lasciato Patty in una situazione scabrosuccia...

900 AMIGA

G	QI	A	FK
9	7	6	8

KID GLOVES II

Storm Computer, Amiga, prezzo n.c.

Talvolta la fissazione per i sequel di film e programmi, che ci interessano più da vicino, porta a paradossi come questo *Kid Gloves II*: lo sfruttamento di un nome già conosciuto per lanciare un prodotto diverso. Nel primo gioco, infatti, il nostro amato joystick comandava un pargolo incavolatissimo (notate la finezza per i lettori giovani ed innocenti) che scorazzava per una non meglio precisata foresta scagliando a destra e a manca guantoni da pugile, opportunamente zavorrati, contro un ampia scelta di nemici. Comprensibile quindi il riferimento ai guanti nel titolo; molto meno comprensibile in questo seguito dove questi attrezzi di morte sono stati sostituiti da più poetici pelouche (terribili "critter") a "ricerca di calore" che sono, però, in numero limitato. Il bambino protagonista del primo titolo si è trasformato in una specie di fratello da latte di SuperWonderBoy (sono identici!) armato di spadone a potenza variabile che verrà sostituito nel corso del gioco da armi più potenti.

La struttura è originalissima: platform game a percorso con diversi livelli, identificati con isole, montagne, caverne, ecc., organizzati in più sottolivelli, guardianone finale e chiavi per aprire le porte di accesso al quadro successivo; incredibile, vero?

Allo scarso spessore fanno eco una grafica scarna, lo scrolling arrancante e gli effetti sonori in tono con tutto il resto. Della serie se il gioco non è granché facciamolo almeno brutto da vedere.

690 AMIGA

G	QI	A	FK
6	2	4	5

KILLERBALL

Microids, Amiga, prezzo n.c.

Quanti tra voi sono stati frequentatori del mitico Commodore 64 sin dagli albori non potranno non ricordare l'altrettanto mitico *Rollerball*, gioco ispirato all'omonimo film che rivaleggiò, per accanimento delle sfide a due, con il Soccer(!); *Killerball* è un clone differito di circa 8 anni, decisamente meno divertente e con diverse limitazioni dovute a ragioni di copyright (della pellicola).

L'ambientazione è tipicamente cyberpunk, sul modello di *Speedball* per intenderci, per la simulazione di uno sport dove l'imperativo è bastonare gli avversari; i giocatori, bardati come quelli del football americano, si muovono in senso antiorario su di un campo ad anello, inclinato verso il centro e delimitato esternamente da una parete verticale sulla quale si trovano le "porte", con lo scopo di fare goal con una palla metallica. Tutto è lecito pur di conservare il possesso della sfera, ed il gioco di squadra favorisce molto l'incremento del punteggio.

Una grafica solo discreta ed un sonoro strettamente funzionale non contribuiscono a rendere più avvincenti i meccanismi di gioco abbastanza elementari e ripetitivi; il punto debole più evidente è la lentezza dell'azione che non riesce a coinvolgere nemmeno nelle partite tra due giocatori.

795 AMIGA

G	QI	A	FK
7	3	6	4

STRISCIA IL GIOCO

RED BARON

Sierra, Amiga, L. 89.900

Tra tanti simulatori di volo ultratecnologici una nicchia di mercato restava ancora libera: gli aerei della grande guerra non avevano mai solcato i pixel dei monitor. "Sacrilegio" disse il Sig. Dynamix!

La mia prima volta con Red Baron fu cica 9 mesi fa, su un 80386 con coprocessore matematico e scheda VGA; ne rimasi strabiliato per l'accuratezza della simulazione, tra le migliori in assoluto grazie al grande numero di aerei tra cui scegliere, agli scenari storicamente perfetti, alla manualistica di rara completezza e, ultim in fundum, all'incredibile fluidità della grafica anche al massimo grado di dettaglio che rendeva il tutto estremamente giocabile (tutti elementi riscontrabili una pocum). Conservo nitido il ricordo di un pomeriggio trascorso ad inseguire nei cieli assi e due di picche della prima guerra mondiale, con l'entusiasmo di chi sta smanettando su di un arcade; per tutto questo tempo ho atteso che la Dynamix presentasse la versione Amiga.

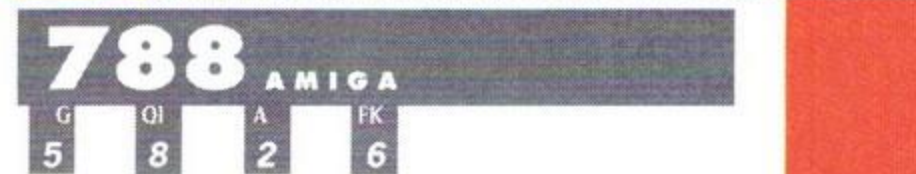
Ora, finalmente, è arrivata e posso dire senza ombra di dubbio che è perfettamente identica... se possedete un 68030 con coprocessore matematico. L'algoritmo che gestisce la grafica vettoriale, infatti, non è dei migliori pregiudicando così la velocità di funzionamento sugli Amiga basici.
La lentezza è evidente soprattutto in un confronto con l'omologo *Knights of the Sky* che, peraltro, non è altrettanto fedele nella sezione simulativa. Un vero peccato (forse è ora di acquistare una scheda acceleratrice).

810 AMIGA
G 8 | QI 8 | A 6 | FK 8

FIGHTER COMMAND

Impressions Amiga, prezzo L49.900

Il nuovo gioco della Impressions, *Fighter Command*, è un gioco di guerra su scala operazionale nel quale il giocatore è calato nei panni del comandante della difesa aerea di varie nazioni durante una serie di crisi che si sviluppano in questa tormentata regione. In *Fighter Command* il punto di vista si sposta forse per la prima volta dalla cabina di pilotaggio alla torre di controllo. Prima di ogni partita un dettagliato fascicolo informativo illustra la situazione politica, le basi e gli aerei a disposizione. Una mappa strategica disponibile su varie scale mostra costantemente la situazione globale della battaglia; tempi di rifornimento, differenti capacità dei vari modelli di aereo, aerei radar, differenti configurazioni di armi secondo il tipo di missione (sono previsti anche gli attacchi al suolo), momento del giorno e moltissimi altri fattori devono essere tenuti costantemente in considerazione ogni volta che inviamo i nostri ordini. Lo svolgersi della battaglia è in tempo reale, con le icone delle unità che si spostano sulla mappa, e il gioco ricorda da vicino *Harpoon*, sebbene l'attenzione sia posta unicamente sull'arma aerea. *Fighter Command* piacerà abbastanza agli appassionati di aviazione ma non è un gioco di grande spessore e dopo la frenesia delle prime partite è probabile che diventi un po' ripetitivo.

788 AMIGA
G 5 | QI 8 | A 2 | FK 6

FALCON

Mirrosoft, CDTV, L. 77.000

Chi non ha mai desiderato sfrecciare per i cieli a Mach 1.6, sfidare qualche Mig 21, distruggere una fabbrica di carri armati e tornare in tempo per uscire con una biondina da far paura? Beh, fino all'uscita serale può aiutarvi il CDTV, poi dovrete sbrogliarvela da soli!

Falcon F16 vi mette nei panni di un pilota di caccia degli anni '90, in servizio alla base 1001 squadrone Commodore (che fantasia!). A bordo di uno dei più veloci e sofisticati, ma al tempo stesso economici, caccia degli States, dovrete affrontare diverse missioni, che vanno dall'intercettazione di apparecchi nemici al proteggere la base da un attacco terrestre di T80 (i carri sovietici), bombardare una linea ferroviaria o attaccare una rampa di lancio di missili SAM.

Il programma per CDTV racchiude in un cofanetto l'originale F16 più i due dischi di missioni, per un totale di 36 missioni. Le prime dodici sono di addestramento e tutto sommato sono alla portata di tutti. La dozzina successiva è composta da missioni simili a quelle precedenti, ma un po' più difficile. Le ultime 12 sono molto toste, e anche un patito ci metterà un po' per completarle, anche perché in queste ultime dovrete affrontare elicotteri Hind-24 e Mig 29 Fulcrum. Il completissimo manuale permette di imparare a volare passo dopo passo, e i 5 livelli di difficoltà permettono di volare senza problemi.Una specie di documentario che presenta i diversi aspetti dell'F16, dall'intercettamento all'attacco terrestre, con tanto di filmati digitalizzati, è presente nella confezione.

XENON

Mirrosoft, CDTV, L. 77.000

Approda sul CDTV uno dei successi dell'anno scorso. *Xenon II* è ancor oggi la pietra di paragone di tutti gli sparatutto che escono per Amiga: grafica stupenda, nemici disegnati alla perfezione, cinque difficilissimi livelli di megablastaggio che vi terranno occupati per un bel pezzo. Se non vi ricordate la storia, è presto detta: gli *Xeniti, dopo la sconfitta del primo Xenon*, hanno meditato a lungo sulla vendetta, e dopo 1000 anni hanno deciso di posizionare 5 bombe nucleari in diversi punti del tempo. Solo voi, con l'astrocaccia più moderno dello spazio, potrete salvare la Terra dalla distruzione temporale.

Sul CDTV potrete ammirare una versione identica nella grafica, ma migliorata nel già stupefacente sonoro, con dei brani firmati dai Bomb The Bass, da Betty Boo e dagli S'Express. Oltre al sonoro d'autore, che sfrutta a pieno le potenzialità del CDTV, potrete sentir parlare Colin, il Negoziante (che per fortuna scrive anche in italiano!) che incontrerete all'inizio del gioco e nei negozi disseminati per i livelli. Colin potrà vendervi un numero impressionante di bonus, come retrolaser, diver (che permette di "immergersi" nello schermo), scudi supplemmentari e gli occhiali stessi dei Bitmap Brothers!

Xenon II rappresenta lo stato dell'arte del megablastaggio, e questa versione per CDTV non fa che migliorarne qualche aspetto - è come il vino: invecchiando migliora!

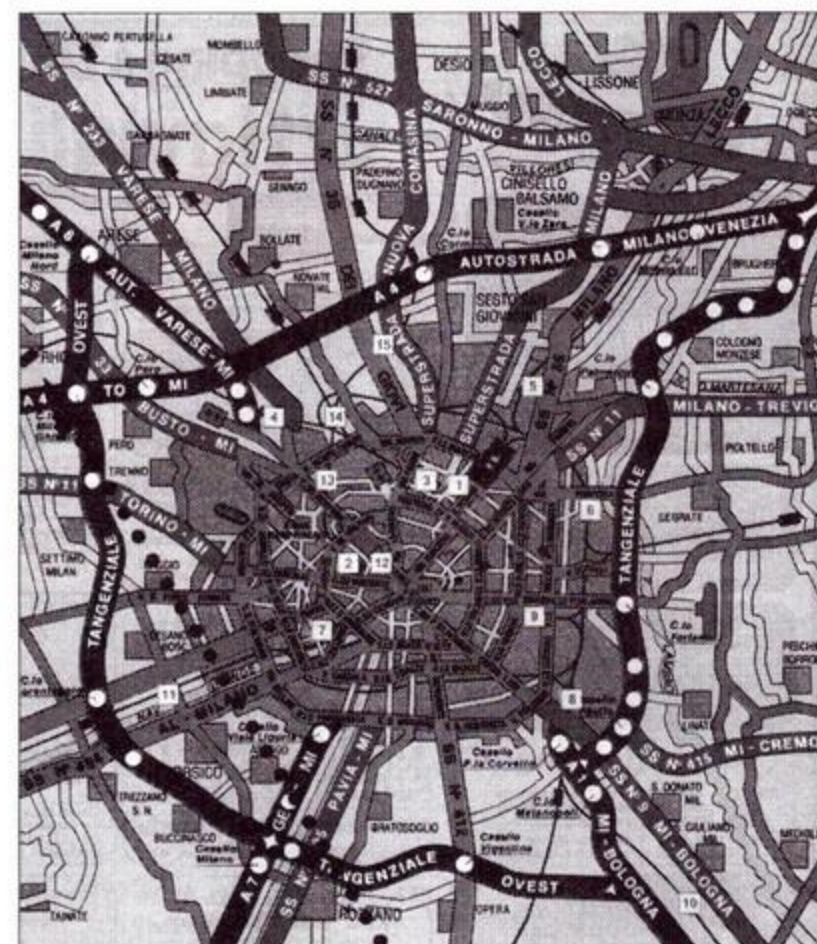
CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICIO SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE E PAESI LIMITROFI.
ORDINAZIONI 24 ORE SU 24 - SERVIZIO COMPUTERIZZATO.

ORARI :
9.00 / 12.30 - 15.00 / 19.30
CHIUSO IL LUNEDI' POMERIGGIO

PAGAMENTI RATEALI, BANCOMAT IN NEGOZIO, VALIDA PER POS E CARTE DI CREDITO, SCONTI A DITTE, ENTI, SCUOLE, CONVERTIBILI.

La Next computers si trova in Via Bugatti, nel centro storico di Rho, traversa di Via Matteotti, all'altezza del N. civico 65. Rho è facilmente raggiungibile con l'autostrada Milano/Torino - uscita Rho, con la tangenziale ovest - uscita Rho (chi proviene da direzione Milano non paga pedaggi).

NOTIZIE UTILI SU RHO

ATONCE 16 MHZ - NEW

Emulatore 286 16MHz per Amiga 500 e 2000, trasforma il drive Amiga in un drive PC, e tutte le periferiche AMIGA in MS DOS comprese le sue uscite. IMPORTAZIONE DIRETTA

Distributore esclusivo per l'interland

Caratteristiche Atonce 286 16 MHz

L'Atonce Plus è fornito inoltre di 512K di fast ram e zoccolo per coprocessore 80287C 12HHz
Restano disponibili in DOS 640K RAM (con Amiga 512K).
L'eventuale memoria residua, se avete un espansione di qualsiasi potenza, è utilizzabile come expanded memory o extended memory MS DOS.
Non corrompe il normale funzionamento dell'Amiga, qualsiasi periferica a norme Commodore Disk Drive Hard Disk, esterni o interni, R5232, printer Mouse, diventano **AT PC MS DOS.** Emulazione video EGA VGA MONO CGA HERCULES ecc. ecc.
Altissime prestazioni, affidabilità totale, manuale dettagliato, software di installazione con command COM, di facile montaggio senza alcuna saldatura. Compreso manuale in italiano **a sole L. 450.000 IVA compresa.**

Un computer va acquistato solo presso una ditta specializzata, Ciampitti Antonio opera in collaborazione con la moglie Cattaneo Loredana nel settore computers da ben 13 anni. Ha fondato varie ditte, tra cui alcune ora cedute ancora operanti. Ha editato ben 28 numeri di riviste con acclusa cassetta o disco di programmi per computers. È stato il primo in Italia a distribuire Sinclair QL; il famoso PC 1512 Amstrad, prima ancora che esistesse la stessa Amstrad Italia SPA; ha venduto il primo Amiga 1000 nel ben lontano 1984.
Pertanto è in grado di consigliare il cliente e guidarlo all'acquisto, secondo le sue esigenze, garantendogli un servizio post vendita per gli accessori, il software, l'assistenza, la riparazione e l'installazione, sia a livello hobbistico, sia a livello professionale.
Pensaci !!!!!!!!!

Chi vende "Bidoni", prima o poi ne deve subire le proteste e a noi piace vivere sereni in pace con la nostra coscienza. Grazie.

Queste notizie sono verificabili da articoli apparsi su La Notte, Europeo, Commodore Gazette, Panorama, di vari anni addietro, in cui si parla di quanto sopracitato.

OFFERTA SPECIALE

Notebook K 286 16 MH2/21 schermo VGA retroilluminato 1 drive $3^1/_2$ 1 hard disk 20 MB 1 MB RAM espandibile a 6 MB, uscita monitor esterño VGA, batterie nichel cadmio ricarica automatica, alimentatore, borsa per trasporto in offerta da Next a £ 2.380.000 Dos 5.0 in abbinamento in Italiano.

Vastissimo assortimento PC 286 - 386 - 486 a partire da L. 1.200.000
286 da 16 a 20 MHZ - 386 da 16 a 40 MHZ - 486 da 20 a 50 MHZ

Sono disponibili i nuovissimi Genlok Rocteck normal e Plus oltre ai famosissimi MK III Plus e ai professionali Neriki.

- Amiga Action Replay III per Amiga 500 L. 150.000
- Amiga Action Replay III per Amiga 2000 L. 170.000
(Cartuccia con funzioni di freeze per la sprotezione di programmi in commercio, il salvataggio di videate, il rallentamento dei giochi, la rilevazione di virus, la programmazione in linguaggio macchina, ecc.)

- Amiga 500 1,3 L. 629.000
- Amiga 500 Plus 2,0 1 MB L. 739.000
- Espansione 1MB per Amiga 500 Plus (porta l'Amiga a 2 MB totali) L. 160.000
- Sound Blaster PC L. 280.000
- Scheda televideo PC L. 299.000
- Moduli SIP/SIM 70 ns 1 MB L. 85.000
- Monitor VGA color 14" 1024 x 768 L. 520.000
- Monitor NEC Multisink 3 FG color VGA 14" per Amiga PC, Machintosh L. 1.150.000

STAMPANTI
NEC, COMMODORE, STAR, IBM, OLIVETTI.

RIVENDITORE AUTORIZZATO
IBM - AMSTRAD - NEC - STAR
COMMODORE - PHILIPS

Disponiamo di software tecnico grafico cad, word processing ultime versioni per Amiga versioni originali e di tantissimi altri articoli impossibile da elencarle tutti. Sono disponibili accessori di tutti i tipi per Amiga

OGNI TIPO DI CONSOLES E UN VASTISSIMO CATALOGO DI GAMES CARTRIDGES

LEMMINGS

Psygnosis, CDTV, prezzo L77000

I lemming sono delle creature molto strane: ad un certo punto dell'anno, come se seguissero un piano prestabilito, si mettono tutti a correre verso il mare, superando ostacoli di ogni genere per poi finire tragicamente in acqua. La Psygnosis ha creato un bellissimo gioco in cui questi animaletti, per fortuna, hanno un santo protettore, Il Videogiocatore: *Lemmings* è diviso in più di 100 livelli, con tre gradi di difficoltà, da "noioso" a "divertente", in cui un certo numero di questi animaletti, grazie alle direttive e ai comandi del videogiocatore, che li trasforma in scalatori, paracadutisti, vigili urbani, minatori o autentiche bombe esplosive, deve arrivare alla porta del livello. Naturalmente la porta non è accessibile come uno potrebbe sperare, ma anzi tra i lemming e l'uscita ci sono svariate calamità naturali, come fiumi di lava, baratri senza fondo, enormi grotte, pareti roccioso del nono grado, e via dicendo. Ma grazie alla loro duttile natura, ognuno di questi topolini può trasformarsi in un audace stuntman o in un severo bloccapersone.

Quando (se...) tutti i lemming sono usciti da un livello, appare una schermata che comunica il numero in percentuale di lemming sfuggiti al massacro, il punteggio, una frase di commento (tipo: "forse non è il modo migliore di finire questo livello..." quando ne arrivano alla porta il 10%), insieme a una password che vi consente di ripartire da quel livello.

911 CDTV

G	QI	A	FK
8	7	9	9

PSYCHO KILLER

On Line, CDTV, prezzo n.c.

"Era una fredda mattina di Ottobre, e stavo guidando la mia Austen su una strana strada di campagna, strana per un cittadino come me... Ad un tratto, ecco spuntare una macchina dalla nebbia, che non ha nulla da invidiare a quella di Londra. Ma chi è quel furbone che lascia la macchina in mezzo alla strada con questo tempo. Per fortuna fui abbastanza svelto nel premere il freno, e scongiurare uno scontro frontale. Sceso dalla macchina con l'idea di mettere le mani addosso a quell'incosciente, vedo una ragazza scappare da un tipo dall'aspetto invasato. Accidenti, devo fare qualcosa!"

Così potrebbe iniziare la storia di *Psycho Killer*, se fosse stata tradotta in italiano. Sfortunatamente i dialoghi e i monologhi sono invece tutti in inglese, e dovrete sudare sette camice per capire quello che vi dice il gioco, in tempo per prendere la giusta decisione. Infatti *Psycho Killer* è un tentativo di film interattivo, dove tra una sequenza digitalizzata e l'altra dobbiamo prendere le decisioni giuste, spesso in fretta. Per esempio bisogna premere il pedale del freno con pochi secondi a disposizione, oppure tirare un calcio prima che lo psicotico del titoli ci colpisca con una spranga. Un bel film, ma purtroppo la giocabilità è molto bassa, in quanto un secondo di ritardo o una mossa sbagliata vogliono dire la morte istantanea, e, in più non è possibile giocare una seconda partita, ma bisogna ricaricare il gioco - una bella seccatura! Peccato, se fosse stato tradotto in italiano e fosse stato un po' più semplice, sarebbe stato un bel gioco.

570 CDTV

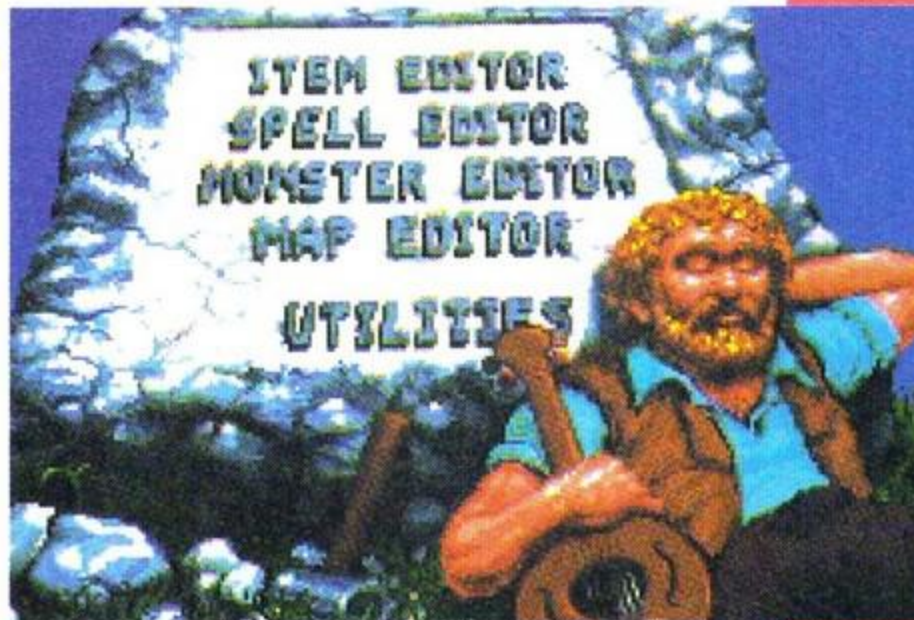
G	QI	A	FK
9	8	7	4

BARD'S TALE CONSTRUCTION KIT

Electronic Arts, PC, prezzo n.c

Tramite un editor abbastanza semplice si può creare il labirinto del Dungeon, in cui immergere la restante massa di dati: infatti *BTCK* va ben oltre del semplice disegno dei Dungeon, e vi permette di editare un numero incredibile di dati. Si possono editare gli oggetti che si trovano nel Dungeon, come armi, armature, forzieri, e tesori vari, che possono essere caricati magicamente, come una spada +3 o uno scudo -12. Poi si possono editare i mostri, decidendo il livello, la classe dell'armatura, le armi, ecc. Inoltre si possono inventare degli incantesimi nuovi e definire il numero di incontri casuali. Ma soprattutto si possono calare nel Dungeon 30 eventi speciali definibili attraverso un linguaggio di programmazione molto semplice, come la sparizione improvvisa di una spada o il possibile acquisto di un bastone, o imporre condizioni come "il party ha quel determinato oggetto?" oppure "il party ha vinto l'ultimo scontro?" Certo, *Bard's Tale* è passato un po' di moda e tutto sommato la grafica e il feeling sono un po' scaduti. Interessante e divertente è creare il proprio mondo: potrete ambientare la ricerca del Mitico Terminale sull'astronave dei Rogorian, con un party degno di Star Trek o una delle più classiche avventure nei Dungeon misteriosi di una città medioevale. Tutto sta alla vostra fantasia e pazienza.

860 PC

G	QI	A	FK
8	8	9	8

BARBARIAN II

Psygnosis, Amiga, L. 49.900

I giochi della Psygnosis hanno avuto a lungo una fama controversa. La qualità della veste grafica e delle presentazioni non ha mai avuto rivali. Purtroppo spesso la stessa cosa non si è potuta dire dello spessore; i titoli Psygnosis sembravano soffrire di una cura eccessivamente scarsa per quella che alla fine era la ragione ultima dell'esistenza di un gioco: la giocabilità.

Ultimamente questa tendenza ha sembrato prendere una piega più positiva, soprattutto dopo l'uscita di titoli come *Lemmings* e *Leander*. *Barbarian II* poteva essere la conferma definitiva di questo nuovo corso Psygnosis.

Purtroppo non è stato così. Il nuovo titolo della serie *Barbarian* non è una gioia né per gli occhi né per il joystick. In questi giorni di concorrenza sfrenata scivola sulla buccia di banana più pericolosa: è banale. Scorrimento orizzontale a destra e a sinistra, numero limitato di mosse in combattimento, armi da raccogliere e mostri da sconfiggere. Giochi come *Gods*, *First Samurai* e lo stesso *Leander* ci hanno abituato a standard qualitativi ben diversi da quelli di quattro o cinque anni fa e se pure la sequenza introduttiva è assai gradevole, non si può fare a meno di pensare che un intero disco avrebbe potuto essere speso molto meglio.

605 AMIGA

G	QI	A	FK
7	7	3	5

CIAMPITTI ANTONIO

NEXT COMPUTERS
VIA BUGATTI, 13
20017 RHO (MI)
TEL. (02) 93505280 R.A.
FAX (02) 93505219

CHIAMATA DIRETTA UFFICIO SPEDIZIONI
TEL. (02) 93505942

DISTRIBUITORE DEL LASER DISK SISTEM CON INTERFACCIA AMIGA
NUMEROSI TITOLI DISPONIBILI: ES. DRAGON'S LAIR E THAIER'S QUEST
ALTRI TITOLI IN ARRIVO

STAMPANTI

STAMPANTE Commodore MPS 1230
(Seriale 64 + parallela) L. 299.000
STAMPANTE Commodore MPS1270
(Inkjet parallela) L. 299.000
STAMPANTE Mannesman MT-81
(120 cps. + NLQ) L. 310.000
STAMPANTE Star LC-20 B/N
(180 cps. + NLQ) L. 375.000
STAMPANTE Commodore MPS 1550
a colori (120 cps.) L. 410.000
STAMPANTE Star LC-200 Color
(180 cps. + NLQ) L. 490.000
STAMPANTE Star LC-24/200 (200 cps. 24 aghi) L. 650.000
STAMPANTE Star LC-24/200C a colori
(24 aghi) L. 750.000
STAMPANTE NEC P20 24 aghi L. 650.000
STAMPANTE NEC P60
24 aghi (200 cps. + NLQ opz. a colori) L. 1.100.000
STAMPANTE Star LC-15 132 colonne L. 650.000
STAMPANTE LASER Postcript L. 1.890.000
STAMPANTE IBM 24 aghi **NOVITÁ!!!** L. 600.000

MONITOR & ACCESSORI

MONITOR COLORI Philips 8833 Stereo L. 400.000
MONITOR COLORI Commodore 1084-S
Stereo originale L. 450.000
MONITOR COLORI NEC 3GF
Multisync (Antiflicker) L. 1.099.000
CAVO speciale per 8833-II & 1084S L. 29.000
TUNER TV Philips
per trasformare il monitor in televisore L. 170.000

DISK DRIVE & ACCESSORI

Drive interno per Amiga 500 L. 125.000
Drive esterno per Amiga 500/1000/2000
passante + disconnect SLIM L. 130.000
Drive interno per Amiga 2000 L. 125.000
Drive esterno da 5" 1/4
per Amiga Dos e MS-DOS L. 239.000
BOOTSELECTOR L. 19.000
Kit che permette di utilizzare il drive esterno (df1) come drive interno (dfO) per diminuire l'usura dello stesso

SISTEMI OPERATIVI

KICKSTART 1.2 ROM L. 80.000
Affiancato al Kickstart 1.3 presente sui nuovi Amiga permette una completa compatibilità con il software in circolazione, anche quello nato per il vecchio 1.2
KICKSTART 1.3 ROM L. 80.000
Per chi possiede l'Amiga con il vecchio sistema operativo 1.2 è essenziale per una completa compatibilità con il nuovo software uscito per l'1.3; utile anche per chi ussa gli hard disk
KICKSTART 2.0 ROM L. 170.0001
nuovo sistema operativo nato per l'Amiga 3000 è ora disponibile anche per l'Amiga 500

MOUSE & JOYSTICK

Joystick
Joystick standar 9 poll con ventosa L. 8.000
Joystick Quick shot II
con ventose + autofuoco (o simili) L. 15.000
Joystick Quick shot II Plus con ventose,
microswitch, autofuoco (o simili) L. 15.000
Joystick Tac II Suncom piccollissimo L. 29.000
Joystick Boss Wico,
con lamelle in metallo L. 30.000
Joystick Superjoy in metallo,
ventose e autofuoco L. 30.000
Joystick Crulser regolabile
con microswitch L. 30.000
Joystick Pro comp. 5000
con microswitch L. 30.000
Joystick Navigator by Konix,
autofuoco, microswitch, anatomico L. 35.000
Mouse & Trackball
Amiga Mouse (originale Commodore) L. 50.000
Amiga Supermouse con microswitch L. 49.000
Amiga Mouse senza fili L. 129.000
Amiga Mouse selector
per collegare mouse + Joystick L. 19.000
Trackball Amiga L. 80.000
Risolve i problemi di spazio, bastano 20 cm; sostituisce il mouse, basta sfiorare la sfera con la mano; ottima la sensibilità, la precisione e soprattutto la semplicità d'uso.
Trackball Amiga senza fili L. 99.000

ESPANSIONI RAM PER TUTTI GLI AMIGA

Amiga 2000/3000
Espansione interna da 2M espandibile a 8M L. 380.000
Espansione interna da 4M espandibile a 8M L. 540.000
Espansione interna da 8M L. 899.000
Amiga 1000
Espansione esterna da 2M autoconfigurante L. 380.000
Amiga 500
Espansione interna da 512 K L. 60.000
Espansione interna da 512 K + clock L. 80.000
Espansione interna da 1,5 M + clock L. 180.000
Espansione interna da 2 M + clock L. 250.000
Espansione interna da 4 M + clock L. 490.000
Espansione esterna da 2 M autoconfigurante;
si inserisce nello slot laterale dell'Amiga L. 370.000
ANTIRAM L. 19.000
Permette di scollegare all'occorrenza tutte le espansioni presenti nell'Amiga tramite uno switch facilmente accessibile; facile l'istallazione senza saldature; utile per far girare alcuni giochi.

ACCESSORI PER LA GRAFICA

Tavola grafica Amiga Super Table L. 350.000
Amiga Super Scanner L. 290.000
Scanner B/N, permette la digitalizzazione di foto, disegni ,ecc. con 32 tonalità di grigi e una successiva manipolazione delle immagini
Penna Ottica L. 20.000
Permette di disegnare direttamente sul video, semplice l'uso con manuali in italiano

HARD DISK E KIT RAM

Amiga 2000 Amiga DOS & MS-DOS
Sono disponibili le nuove hardcard NEXUS, tutte espandibili fino a 8 Megabyte fast high system turbo
HARDCARD "NEX" senza Hard Disk
fast ROM L. 450.000
HARDCARD "NEX"
con Hard Disk da 45 Megabyte L. 900.000
HARDCARD "NEX"
con Hard Disk da 114 Megabyte L. 1.200.000
HARDCARD "NEX"
con Hard Disk da 175 Megabyte L. 1.500.000
Amiga 500 Amiga DOS
HARD DISK INTERNO L. 800.000
"Adrive" da 20 Megabyte; piccolissimo si monta all'interno dell'Amiga 500 senza saldature e con semplicità
KIT RAM per HARD DISK
KIT da 2 Megabyte
per Hard Disk A590 Commodore L. 170.000
KIT da 2 Megabyte per Hard Disk
NEXUS L. 160.000

ACCESSORI HARDWARE E INTERFACCE

Blitz Copier Hardware + Software per A500
A1000/2000 con Antivirus e Anticlick L. 50.000
A-2320 Flicker Fixer per A 2000 L. 420000
A10 Sound Box Casse Amplificate
con Volume L. 79.000
220 Protector Multipresa a 8 prese L. 59.000
Amiga Televideo 3.1 originale L. 239.000
Virus Detector II L. 25.000
Fatt-Agnus 8372-A L. 125.000
Super Denise L. 130.000
Alimentatore Professionale
per Amiga 500 stabilizzato L. 99.000
Dataswitch Seriale L. 42.000
Dataswitch Parallelo L. 25.000
Amiga Gunshot L. 98.000
Fatter Agnus L. Tel.
Scheda Accelleratrice
AD-SPEED 16 MHz L. 399.000
Si monta senza saldature nell' Amiga, raddoppia la velocità e comprende 32 KB di Cache Ram High Speed

MODEM

MODEM interno prof. SMART V21-22 Hayes
slot MS-DOS L. 155.000
MODEM interno prof.
SMART V21-22-23-22bis slot MS-DOS L. 299.000
MODEM esterno prof.
SMART V21-22-22bis (300-1200-2400)
+ VIDEOTEL L. 299.000
MODEM esterno prof. SMART V21-22-22bis
+ MNP 5, correzione errori L. 399.000

DISCHETTI

Bulk dsdd 135 tpi
1 dischetto L. 900
10 dischetti L. 7.500
50 dischetti L. 35.000
100 dischetti L. 69.000
Marcati dsdd 135 tpi
10 dischetti "GMC" L. 10.000
10 dischetti "KAO" L. 18.000
10 dischetti "SONY COLOR" L. 20.000
Box per dischetti
Contenitore per 10 dischi da 3,5" L. 5.000
Contenitore per 40 dischi da 3,5" con serratura L. 10.000
Contenitore per 50 dischi da 3,5" con serratura L. 15.000
Contenitore per 80 dischi da 3,5" con serratura L. 17.000
Contenitore per 150 dischi
da 3,5" Posso a binario L. 35.000

VASTO ASSORTIMENTO DI LIBRI SPECIFICI PER AMIGA IN LINGUA ITALIANA

CONAN THE CIMMERIAN

Virgin, PC, L. 69.900

Create dalla fantasia dello scrittore americano R.E. Howard tra gli anni venti e gli anni trenta, le avventure di Conan - non hanno mai mancato di affascinare i lettori e i creativi di tutte le generazioni successive. La versione su computer del muscoloso eroe realizzata dalla Virgin non fa altro che ufficializzare la sua presenza nell'universo degli 8 e 16-bit: è infatti a Conan che si ispirano i vari titoli della serie *Barbarian* e in misura maggiore o minore tutti quei titoli che vedono un eroe dai bicipiti possenti aggirarsi per mondi fantastici con l'unico scopo di mazzolare creature dall'aspetto immancabilmente repellente.

Conan the Cimmerian affronta l'argomento da un punto di vista consueto: un picchiaduro a scorrimento orizzontale nel quale sono stati inseriti diversi elementi GdR (primo tra tutti una trama più solida del banale "vai e distruggi"). Oltre 200 locazioni, la necessità di esplorare ambienti differenti come templi, città e foreste, e la presenza di personaggi secondari con i quali interagire (non tutto quello che si muove sullo schermo deve essere sbudellato) allontanano sufficientemente *Conan* dalla media dei giochi di questo tipo - sebbene non si possa parlare di un'originalità urlante. Forse l'unico elemento veramente nuovo è la presenza di una certa dose di umorismo. In fin dei conti, consigliato.

POWERMONGER - WORLD WAR I

Electronic Arts, Amiga, prezzo n.c

La Prima Guerra Mondiale determinò una rivoluzione culturale e politica: milioni di morti, la nascita di nuovi macchinari per la distruzione di massa, come carri armati, dirigibili, aerei, e l'utilizzo di armi chimiche, la distruzione di intere città fecero cadere idee e regimi che dominavano il mondo da secoli. Ma dato che state leggendo Kappa e non un libro di storia, vi chiederete cosa centri tutto questo con il software videoludico. Beh, centra, visto che è appena uscito il primo datadisk di *PowerMonger*, quello appunto sulla Prima Guerra Mondiale. Da oggi, i possessori del gioco originale possono seminare distruzione in altri 170 e passa territori, utilizzando, data l'ambientazione, nuove armi, come fucili e aereoplani. Invece dei cavalieri dei mondi precedenti, i vostri luogotenenti sono diventati degli ufficiali del Kaiser, come quelli che si vedono nei film di guerra, con monocolo e delle facce una più feroce dell'altra. Naturalmente la mappa globale è quella dell'Europa del 1914: forti e cittadelle sono abitati da soldatini e carrarmatini, e il cielo simulato spesso è pieno di biplani.

Vale la pena prendere *PowerMonger - World War I Edition*? Dipende se siete tra quelli che ci hanno passato l'estate invece di andare al mare, probabilmente non sarà un acquisto di cui vi pentirete; se invece *Power Monger* non vi ha catturato più di tanto, visto che questo scenario non racchiude la minima variazione sulla struttura di gioco, vi stancherete presto.

KING QUEST V

Sierra on Line PC, L. 29.900

Della quinta installazione nella zuccherosa saga di Roberta Williams abbiamo già parlato in lungo e in largo. Non vogliamo però far passare sotto silenzio l'uscita dell'edizione italiana del gioco; gli amici della Leader si sono assunti il gravoso e benemerito compito di tradurre in italiano tutti i dialoghi e le descrizioni del gioco offrendo al pubblico del nostro paese un prodotto accessibile a tutti e assai gradevole anche per chi, pur avendo un'infarinatura della lingua inglese, vede il divertimento offerto da titoli di questo genere ridotto dalla necessità di districarsi tra parole ed espressioni sconosciute. È una scelta particolarmente intelligente, soprattutto considerando che tra gli "spettatori" della serie *King Quest* c'è una grossa fetta di bambini.

La trama del gioco, se negli ultimi mesi siete stati su un altro pianeta, vede il buon re Graham alle prese con un mago malvagio. Il cattivone ha fatto sparire, con un potente incantesimo, il castello del re completo di famiglia reale. È l'occasione per lanciarsi in una nuova girandola di avventure nel caramelloso mondo della serie *King Quest*, mai stato così "naïf" grazie allo splendore della grafica VGA a 256 colori. Tra maghi rimbambiti, animali parlanti e paesaggi di sogno, Graham si lancia nella (per ora) più difficile impresa della sua vita. Riuscirà il nostro eroe...

REALMS

Virgin, Amiga, L. 69.000

Ci sono cose che sembrano essere sfortunate dalla nascita, non importa quali siano i loro meriti oggettivi. Stanley Kubrick lavorò per quattro anni al suo film *Full Metal Jacket*, ma quando uscì tre mesi dopo *Platoon* di Oliver Stone molti pensarono che il grande regista inglese volesse semplicemente sfruttare il successo del filone di film sul Vietnam.

È la data d'uscita l'unico vero problema di *Realms*, il gioco di strategia in 3D isometrico della Graftgold. Se fosse apparso sugli scaffali solo quattro mesi fa avrebbe potuto rivelarsi un autentico hit. Oggi, con in giro concorrenti come *Mega-Lo-Mania*, *Utopia* e l'imbattibile *Populous 2* (che si è installato sul trono meglio di Enrico V) trovare spazio vitale è davvero difficile. Se la scelta è tra *Realms* e *Populous 2*, non ci sono dubbi su dove andrà il denaro dei giocatori.

Si tratta di un vero peccato, perché in verità *Realms* è un ottimo gioco. Il giocatore veste i panni di un condottiero in un mondo fantasy, e deve scontrarsi con un certo numero di rivali per il controllo delle terre del suo mondo. Tasse, assedi, campagne militari, razze fantasy (nani, elfi, orchetti, vichinghi...), viaggi per mare e vittorie all'ultimo respiro garantiscono al gioco varietà e spessore. Purtroppo quando il concorrente è un dio capace di scatenare tempeste di fulmini e piogge di fuoco...

NEWEL® srl

20155 MILANO
via Mac Mahon,75
NEGOZIO tel. 02/323492
UFFICI tel. 02/3270226
FAX 24h tel.02/33000035
UFFICIO SPEDIZIONI
tel. 02/33000036

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA
EVASIONE ORDINI NELLE 24 ORE SUCCESSIVE ALL'ORDINE

LA NEWEL SRL PRESENTA NELLA SUA QUALITA' DI UNICO DISTRIBUTORE NAZIONALE IL LASER DISK GAME

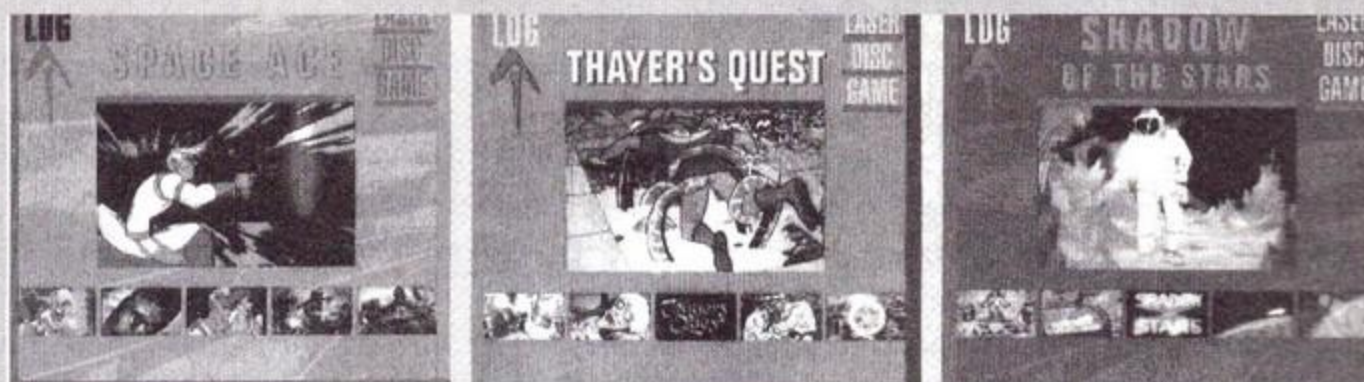
Quante volte abbiamo desiderato di poter giocare a casa nostra a tutti quei giochi con la tecnologia del Laser come Dragon's Lair, Space Ace, Fire Fox,Thayer's Quest e tanti altri. Ebbene, grazie al lettore Laser PIONEER ed un computer tutto ciò diventa possibile

IL sistema consiste oltre al lettore ed un Computer in un'interfaccia che consente al Computer il diretto controllo del lettore Laser. E' così possibile l'utilizzo di tutti quei giochi Laser che ai tempi si trovano solo nelle sale giochi.
Sono attualmente disponibili le interfaccie per i seguenti Computer.
Commodore Amiga, Atari ST - STe, IBM - PC compatibili, Commodore C - 64 e in via di sviluppo anche per la serie Macintosh

Titoli disponibili

Space Ace - Dragon's Lair - Thayer's Quest -

Titoli in programmazione

Casino Royale 1&2
Mach 3
Thayer's Quest 2
Voyage to the New World
Cobra Command
Orpheus
Fire Fox
Shadow of the New Stars
Don Quixote

NOVITA' ORA DISPONIBILE PER AMIGA-PC

TUTTI I NOSTRI PREZZI SONO COMPRESI DI IVA 19% E SONO COPERTI DA GARANZIA DI 12 MESI

Finalmente anche il Super FamiCom può vantare un po' di frenetica azione. Ma sarà veramente super questa conversione della IREM del suo coin-op più famoso?

SUPER R-TYPE

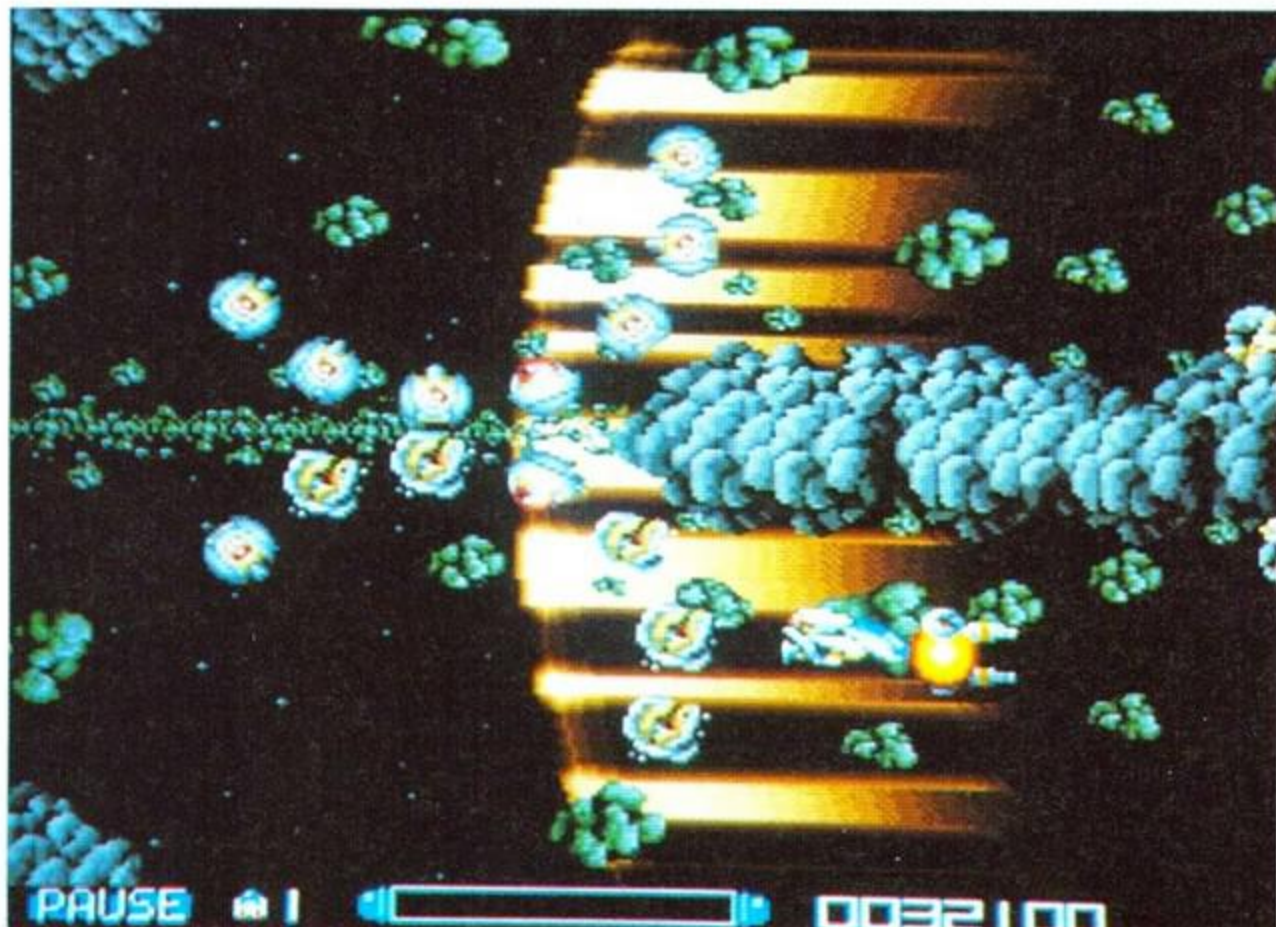
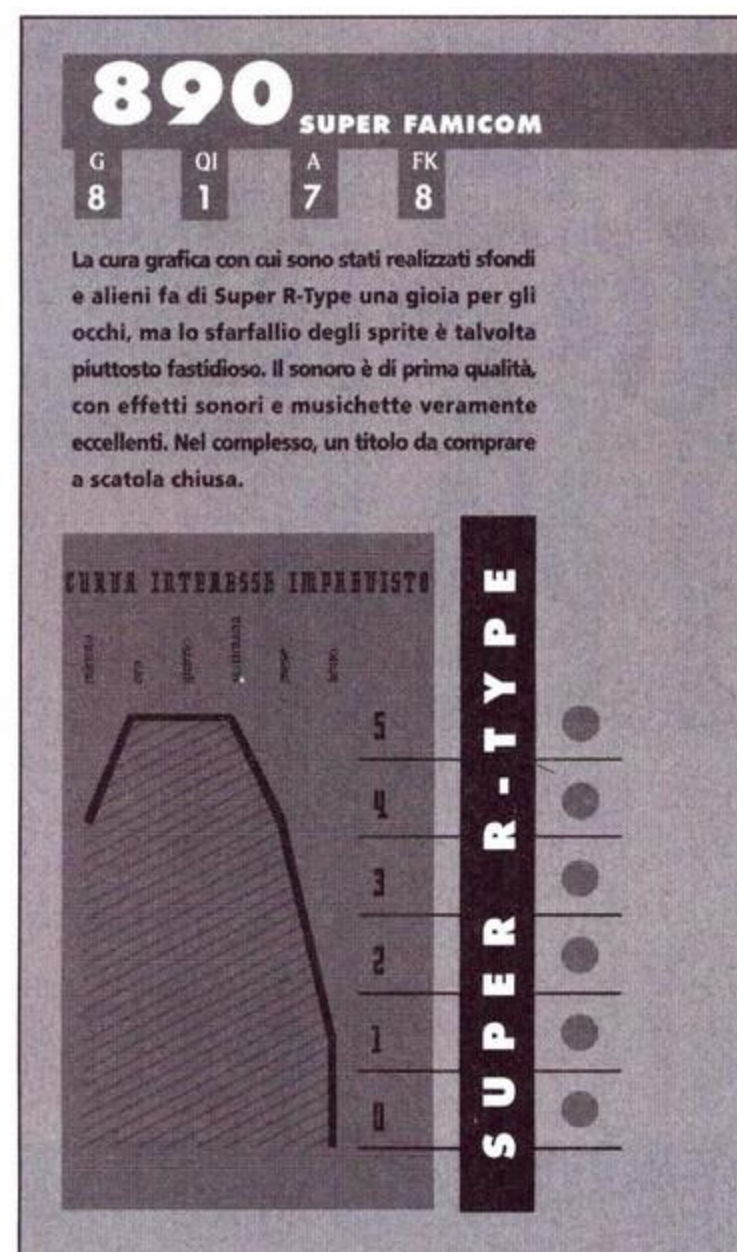
Mentre per la maggior parte di noi è piuttosto difficile provare pietà per i fortunati che possono vantare nelle loro case una console Super FamiCom, occorre obiettivamente riconoscere che nelle vite di questi pochi eletti c'era un vuoto non indifferente. I giochi di piattaforme (*Super Mario World*), di picchiaduro (*Final Fight*) e di corse (*F-Zero*) non sono mai mancati alla mensa del Super FamiCom, ma per quanto riguarda il fronte degli sparatutto la dieta fin'ora è stata a pane e acqua - se si esclude lo scialbo *Gradius III*. Quale modo migliore di sollevare il morale del Super FamiCom in questo importantissimo settore se non realizzando una versione deluxe del più famoso sparatutto degli ultimi anni?

In realtà quello che ottenete acquistando *Super R-Type* è *R-Type II* con un po' di lustrini cuciti addosso. Un bel po' di lustrini, a dire il vero, ed estremamente luccicanti. È bello vedere per una volta che i progettisti del gioco hanno fatto lo sforzo di realizzare idee e invenzioni nuove invece di limitarsi a tradurre il coin-op pari pari - e questo anche se non tutte le innovazioni colpiscono nel segno.

La maggior parte dei sette livelli del gioco è tratta direttamente da *R-Type II*, ma un paio di mondi sono stati realizzati apposta per questa versione. Il primo che si incontra nel gioco, per esempio, vede l'astronave del giocatore aprirsi la strada attraverso un micidiale campo di mine spaziali. Inoltre è possibile raccogliere un paio di potenziamenti inediti davvero interessanti - uno che permette di sparare un'ondata di globi di energia ad alto potenziale e una bomba intelligente che viene lanciata come un missile ma esplode dopo pochi secondi distruggendo tutto quello che si trova entro il raggio dello scoppio. Semplicemente grandiosi. Un'altra novità riguarda il super raggio laser: se tenuto a bordo per troppo tempo senza essere sparato si surriscalda, ritrasformandosi in un laser normale. Una pennellata davvero azzeccata.

Un'altra opzione benvenuta - tra quelle inedite - è la possibilità di determinare la difficoltà del gioco. Quattro sono i livelli a disposizione, e l'ultimo è veramente difficile; non solo i potenziamenti vengono distribuiti molto parsimoniosamente, ma l'intelligenza degli avversari alieni è davvero notevole. Molti di loro, addirittura non sparano direttamente contro l'astronave ma dove si aspettano che essa si muoverà da lì a un secondo. Veramente un brutto tiro per il malcapitato giocatore. Inoltre una graziosa sequenza introduttiva mostra la navetta R9 mentre viene preparata per la missione e decolla verso l'Impero Bydo. Assolutamente inutile, ma ugualmente azzeccata.

Sul fronte dei difetti, ci sono un paio di problemi che devono essere sottolineati. Per qualche ragione lo schermo si dissolve e riappare alla fine di ogni livello, prima dello scontro con il cattivone di turno. Il risultato è un'inutile frammentazione dell'andamento del gioco. Inoltre, quando il gioco si fa duro sprite sfarfalleggianti e rallentamenti dell'azione entrano in gioco. Questo difetto non incide molto sul divertimento e la frenesia dell'azione, ma se il gioco sarebbe stato migliore senza. È comunque un piccolo prezzo da pagare per i fuochi d'artificio che caratterizzano una normale partita a *Super R-Type*. Esplosioni e cattivi che saltano in aria hanno una consistenza lontana anni luce dagli effetti in stile "petardo sparato nel corridoio" ai quali sono abituati i possessori di 16-bit.

Tre urrà per il primo sparatutto degno di questo nome uscito per Super FamiCom. È tutto quello che potete desiderare e molto di più - proprio quando la fame di titoli di questo genere stava raggiungendo livelli critici. Non fatevelo scappare!

(Sopra) Una batteria di armi al completo è indispensabile per terminare questo livello. Perdere una vita significa trovarsi all'improvviso pericolosamente a corto di volume di fuoco.

(Sinistra) Nonostante dalle foto appaia eccezionale, visto in azione *Super R-Type* rivela tutti i suoi problemi grafici. Lo scorrimento parallattico potrebbe essere più fluido e gli sprite sfarfalleggiano esageratamente.

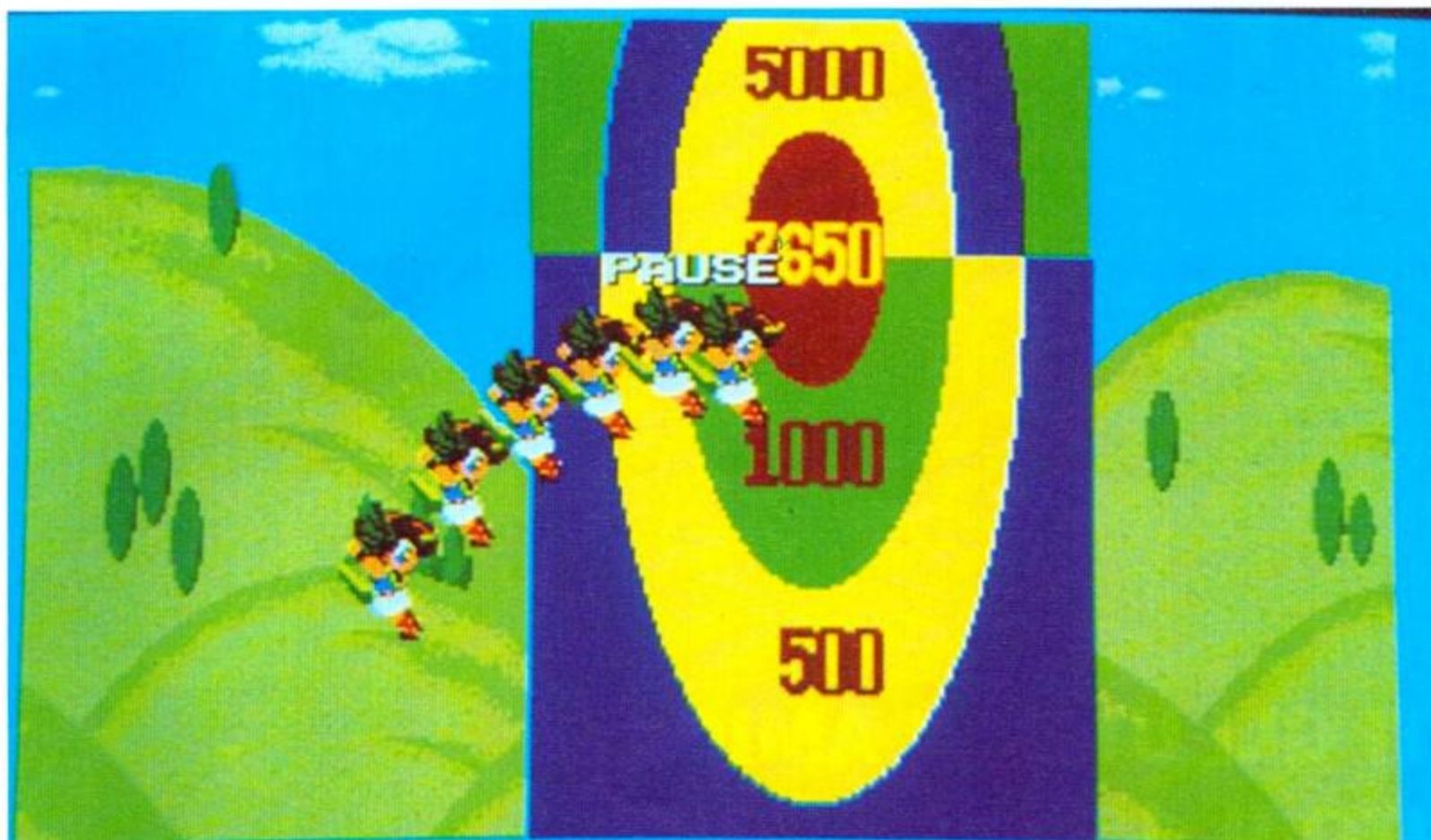
ELETTRONICA SCIENTIFICA
ITALIANA

E S I s.n.c.
di Antoniazzi M. Rosa & C.
Via F. Bianco,7
13062 CANDELO (VC)
Tel. (015) 2539743 r.a.
Fax (015) 8353059
P. IVA 01543190027
ID PT 101 - 2718

Costruzione Apparecchiature Elettroniche ed Elettromeccaniche

Automazione Industriale

Home Computer
(Amiga e loro accessori)

Personal Computer
(286/386/486 compatibili e loro periferiche)

((Sopra) I cloni che si spiaccicano contro il bersaglio sono un vero spasso.
(In alto) Torte e montagne russe, *Marvel Land* è anche questo.

MARVEL LAND

Nel paese delle meraviglie NAMCO perfino la grafica non è tutto

Che diavolo sta succedendo? Da una parte abbiamo *Sonic the Hedgehog* che raggiunge standard grafici sempre più sofisticati, e dall'altra *Wardner Special* e adesso *Marvel Land* che orgogliosamente ci presentano una grafica non molto diversa rispetto a quella del C64 annata 1986. Forse i giapponesi trovano questo tipo di grafica carina e inusuale, lanciandone un revival? Chi lo sa? I giapponesi hanno le loro manie...

Comunque, qualunque sia la vostra nazionalità, c'è una cosa sulla quale ognuno è d'accordo: per creare un buon gioco la grafica rimane in secondo piano rispetto al grado di divertimento suscitato. Nel nostro caso questo magico ingrediente è presente in quantità spropositata.

La trama è priva di sorprese e colpi di scena. È la solita vecchia storia di fatine senza speranza rapite dal cattivone di turno, Wolf Lord nel nostro caso. Il cagnaccio ha rinchiuso le fate in quattro zone diverse della Terra delle Meraviglie ed è superfluo aggiungere che sarete voi a doverle recuperare, affrontando avversità sovrumane.

La struttura di gioco ci riporta indietro ai bei tempi di *Manic Miner*, con tanto di precipizi senza fondo, lava ribollente, macigni rotolanti, ascensori mobili, piattaforme ballerine e, naturalmente, mostriciattoli deambulanti.

Comunque, come concessione a questa era Post-Mario, è possibile distruggere i nemici saltandogli in testa. Nella più classica tradizione dei giochi a piattaforme, bonus e power-up abbondano. Di particolare rilevanza è il power-up "effetto ombra" che moltiplica lo sprite del protagonista permettendo di creare un piccolo esercito che corre e saltella in fila indiana. È possibile utilizzare questa sorta di cloni come super-arma rotante, ma utilizzatela con parsimonia, perché ogni volta che colpite un avversario perderete anche uno dei cloni. Al termine di ogni livello troverete uno degli accoliti di Wolf Lord a darvi battaglia, ma invece di un sano e salutare pestaggio, dovrete prima giocare alla morra cinese (!). Vincendo avrete la precedenza nel colpire il cattivone, perdendo dovrete difendervi dai suoi attacchi.

Forse è quel tocco di nostalgia del passato a rendere *Marvel Land* uno dei giochi di piattaforme più appetibili sul mercato al momento (sempre secondo a *Sonic*, comunque). Facile cominciare, difficile smettere. Il comodo sistema delle password vi permetterà inoltre di ricominciare da dove avete smesso e poi, sapete cosa vi dico? La grafica comincia a piacermi davvero...

Perfino una gita sul lago può riservare spiacevoli inconvenienti.

Scontro fra Titani! Sconfiggere il guardiano di fine livello a colpi di morra cinese è un'esperienza unica nel suo genere...

Nel livello bonus dovrete acchiappare - anziché esprimere un desiderio - le stelle prima che raggiungano il terreno... Punti a non finire!

Benvenuti ai TNT di Febbraio! Tra queste pagine potrete trovare, oltre a qualche trucco e codice sparso, consigli per Megalomania, la soluzione di Heart of China, un intero livello di James Pond sondato fino in fondo e la prima metà della soluzione di Eye of Beholder.
Se volete dei suggerimenti, delle dritte o dei consigli, chiamate in redazione (02/ 33100413) il venerdì dalle 18:00 alle 19:00 e il mitico Paolo Paglianti sarà lì per rispondere a tutti!

LOTUS II TURBO CHALLENGE

Guidare un'auto sportiva a 240 km/h non è poi così semplice, ma per fortuna c'è Kappa! Inserite i seguenti codici per partire dal livello desiderato:
TWILIGHT - Secondo Livello
PEA SOUP - Terzo Livello
THE SKIDS - Quarto Livello
PEACHES -Quinto Livello
LIVERPOOL - Sesto Livello
BAGLEY - Settimo Livello
E BOW - Ottavo Livello
Se poi volete barare per davvero, inserite questi altri codici:
DUX - Attiva Sottogioco
DEESIDE - Sembra una partita normale, ma allo scadere del tempo si passa automaticamente al livello successivo!
SERPENTINE - Tempo infinito!
Marcello Borrelli di Sesto San Giovanni (MI), Pina XXIII dei Panthers e A500 Club di Lissone.

AMNIOS

Se avete problemi con l'ultimo sparatutto della Psygnosis, ringraziate Marcello Borrelli di Sesto San Giovanni che ha scoperto tutti i codici!
Livello 1 - FRDSNSMNGR
Livello 2 - PLFRMNLQSN
Livello 3 - LSNBRGNSLQ
Livello 4 - LKNCTKSCDF
Livello 5 - STBNLMRCHL
Livello 6 - RCHLMCLMRC
Livello 7 - THBSTSTFTT
Livello 8 - THTHJJRSNN
Livello 9 - MLFNDBIFLI
Livello 10 - BTTMNDHRCH

ATOMINO

L'Amiga 500 Club vi dà una mano a sbrogliarvela con questo rompicapo einsteiniano rivelandovi tutti i codici!
IDYLL - livello 10
TAURUS - livello 20
NEPTUNE - livello 30
PHOTON - livello 40
PLANKTON - livello 50
INFERNALL - livello 60
FOSSIL - livello 70
POISON - livello 80
SOUP - livello 90
SULPHATE livello 100

OOPS UP!

La DemonWare ha fatto centro con questo platform game, e grazie a Matteo Lorenzetti potrete gustare anche gli ultimi livelli. Per mancanza di spazio non possiamo pubblicare tutti i codici, ma solo uno su cinque... D'altra parte pubblicandoli tutti vi avremmo tolto tutto il divertimento, no?
Livello 5 - Q058
Livello 10 - D04G
Livello 15 - WAQD
Livello 20 - DK49
Livello 25 - XPE4
Livello 30 - 10F4
Livello 35 - DK39
Livello 40 - 4G7H
Livello 45 - VE96
Livello 50 - S04L
Livello 55 - PW04
Livello 60 - MC90
Livello 65 - TRP2
Livello 70 - FUK0
Livello 75 - SUG8
Livello 80 - EB01
Livello 85 - ER7E
Livello 90 - A234
Livello 95 - C5J0
Livello 100 - 4799

ELF

Scrivete Choropoo (!) mentre state giocando per ricevere 99 pet.

JAMES POND

Beh, visto la valanga di consigli su *Robocod* che vi aspetta in questo numero, perché non dare una mano a quelli bloccati ancora in James Pond? Scrivete "JUNKYARD" mentre state giocando e premete return. Premendo "D" farete scomparire i blocchi dai Tubi-Missione!

HAMMERFIST

Scrivete" TAEHC OTTNAW I" (leggete un po' al contrario!) e premete F7 per saltare da un livello all'altro.

IVANHOE

Mettete in pausa e scrivete "ZOMBINETTE". Premete quindi "N" per saltare da un livello all'altro.

CHAMPION DRIVER

Inserendo i seguenti codici, trovati da Giorgio Toschi di Forlì, potrete accedere ai campionati di corsa più avanzati:
INDIA per il Campionato Rally.
BRAVO per il Campionato di Formula 3.
CHARLIE per il Campionato Prototipi.
FOXTROT per il mitico Campionato di F.1!

LINE OF FIRE

Beh, non è il gioco più bello del mondo, ma una gabolina la diamo lo stesso: mentre il gioco sta caricandosi, premete HELP per ricevere un messaggio segreto. Quindi scrivete "WHAT A BUMMER" per infiniti crediti - inoltre, premendo i numeri del tastierino numerico potrete saltare al livello successivo.

ERRARE HUMAN EST...

Eh, si, anche i migliori possono sbagliare (figuriamoci allora Paolo Paglianti, ndr) e anche noi di Kappa abbiamo toppato!
Prima di tutto la soluzione di *Space Quest IV* non era molto chiara in un punto, ma grazie ai numerosi lettori che ci hanno chiamato e soprattutto a Bruno Boris e Fabrizio Lussana di Milano, abbiamo potuto correggerla:
"Dopo aver comprato l'hint book, evitate di andare al Radio Shock, ma dirigetevi direttamente al negozio di abbigliamento femminile, e seguite la soluzione (quando sarete nella tempo nave, ricordatevi di segnare il codice che vi servirà per tornare al Galaxy Gallery) fino a quando non siete a *Space Quest XII*. A questo punto versate l'acido nella serratura, entrate, fumate il sigaro, disponete opportunamente i raggi e oltrepassateli. Nella schermata successiva avvicinatevi alla console, guardatela e prendete nota della forma della presa. Tornate quindi al Galaxy Gallery e andate al Radio Shoick, per comprare il connettore adatto alla presa appena osservata. Tonate in *SQ XII* e seguite la soluzione."
Il secondo gioco affetto da sindrome di sonnolenza acuta per Analisi I è il mitico *Ultima VI* - infatti come ci ha fatto notare Roberto Pappalettera di Milano la gabola non funziona: infatti bisogna scrivere SPAM, SPAM, SPAM e HUMBUG.

ULTIMO IMPERO!

Dato il successo riscontrato negli ultimi mesi, ringraziamo tutti quelli che hanno chiamato e sono entrati a far parte della BBS di Kappa, che, udite, udite, da metà gennaio va all'incredibile velocità di 14.400 bps! Se volete lasciarci un messaggio, dirci cosa ne pensate di Kappa, o cercate qualche trucco o consiglio, chiamate con un modem qualsiasi, da 300 a 14.400 bps lo 02/55302337.

MEGA LO MANIA

POTERE DELLE MASSE

Anche se in *Mega-lo-mania* svilupperete delle armi di un incredibile potere distruttivo, ricordatevi che, soprattutto agli inizi, avrete bisogno di un alto numero di persone. Senza una difesa adeguata del vostro territorio, non potrete neanche iniziare a costruire le armi che vi servono. Inoltre se non disponete di un cospicuo numero di soldati armati, i vostri attacchi saranno troppo deboli per ottenere risultati degni di nota.

Nelle prime epoche è molto importante contenersi - non gettatevi a capofitto in lotte furibonde, pensate piuttosto a sviluppare una tecnologia adeguata. Nei primi livelli non avrete neanche bisogno delle miniere, perché con Rocce, Legno e Ossa potrete costruire Lance, Balestre, Catapulte e Archi - più che sufficienti, per il momento!

Il passo successivo è di disporre qualche difesa intorno al vostro castello (o ai diversi castelli, nel caso in cui ne possediate già più di uno). Come prima, non pensate di poter costruire delle grandi opere all'inizio - bastano le difese basilari nelle prime epoche.

Se per caso capitate in una zona con buone riserve minerarie, sfruttatele sin dall'inizio. Aumenterà il livello tecnologico del vostro popolo e, quindi, migliorerà le possibilità di attacco dei vostri uomini. Se sarete abbastanza fortunati, costruendo le miniere nel posto giusto, riuscirete a superare di molto i vostri avversari sul piano tecnologico.

Invece, se vi trovate su un territorio particolarmente avido di materie prime, costruite qualche arma primitiva e concentratevi nell'aumentare il numero dei vostri sudditi. Riuscirete a vincere degli avversari armati meglio delle vostre truppe solo se li sovrasterete numericamente.

TECNOLOGIA AVANZATA

Cannoni, Catapulte Giganti, Aerei sono un vero passo avanti nell'industria bellica. Sfortunatamente è difficile costruire un biplano con delle ossa e qualche sasso, quindi dalle epoche intermedie in poi, dovrete fare molta attenzione a come gestite il sistema minerario. Per costruire queste armi "avanzate" avrete bisogno di Slate, Moonlite Planetarium, e possibilmente di Bethilum, Solarium e Aradite. Potrete disporre di Archi Lunghi e Moschetti, ma ricordatevi: anche se disponete di minatori efficientissimi, non avrete mai abbastanza minerali per costruire molte armi pesanti. Inoltre, delle armi apparentemente imbattibili, si dimostrano inefficaci alla prova del fuoco: ad esempio, i biplani sono ottimi per attaccare la fanteria, ma contro mitra e bazooka sono praticamente indifesi.

In queste epoche, la tattica migliore è di utilizzare un gran numero di arcieri. Infatti se riuscite a proteggere la vostra artiglieria con gli arcieri, vincerete la maggior parte delle battaglie.

Se avete la possibilità di avere dei jet, concentratevi subito nella costruzione di questi gioielli dell'ingenieria aerodinamica. Sono semplicemente fantastici, e riuscirete a rallentare i vostri avversari, colpendo le loro fabbriche e miniere. Mentre devastate il territorio nemico con i jet, cercate di accumulare un gran numero di soldati e preparatevi a un attacco terrestre su grande scala. In fondo, la base del vostro esercito è sempre la fanteria...

Per quanto riguarda la difesa territoriale, bisogna dire che un castello protetto sufficientemente non necessita di grossi lavori di manutenzione, ma a volte può essere utile costruire qualche scudo qua e là. Inoltre, se temete un attacco terrestre verso il vostro castello, potete costruire qualche altra difesa un po' più raffinata.

Quando arriverete a costruire le armi nucleari, non preoccupatevi più di innalzare difese stabili, perché anche la fortificazione più massiccia e potente, quando viene investita da una testata termonucleare, fa la fine dei castelli di sabbia quando sale l'alta marea...

GUERRA TERMONUCLEARE TOTALE

Ma bene! Nonostante quello che vi ha detto la mamma, avete costruito le bombe H! Beh, ora, se c'è una cosa da non fare, è quella di accelerare lo scorrere del tempo: infatti se uno dei vostri avversari scopre l'energia nucleare, il giorno dopo potreste essere già al livello della pietra con un bel cratere al posto del Quartier Generale. Vi conviene, invece di partire in una sfrenata e folle corsa agli armamenti (vedi gli anni '60 di Kennedy, Krushov ecc...), costruire l'SDI, perché potreste trovarvi con un sacco di bombe nucleari, ma senza difesa contro quelle avversarie. Invece, con gli SDI, riuscirete a rendervi quasi invulnerabili. "Quasi", perché esistono i maledetti dischi volanti in grado di distruggere il vostro scudo spaziale. Non preoccupatevi, perché mentre costruite gli SDI, potrete anche progettare le testate nucleari e i dischi per eliminare le difese avversarie. Con un po' di fortuna e di abilità, avrete lo scudo SDI mentre i nemici hanno le testate nucleari, e i dischi volanti mentre gli avversari stanno ancora

pensando a come difendere i loro castelli dall'inverno atomico. Se non riuscite a superare l'ombrello di un SDI avversario, l'unico mezzo efficace è quello di colpire dove meno se lo aspetta, con un bell'attacco in stile "sbarco in Normandia" (il babbo insegna, NdR) con normalissime truppe di fanteria.

ALLEANZE

Non importa come siete messi, se bene o male. È sempre meglio avere almeno un alleato. Cercate di rendervi amici i vostri confinanti in modo da usarli indirettamente come scudo in un eventuale attacco terrestre. Se proprio state antipatici al vicino, alleatevi almeno con il suo confinante, in modo da chiuderlo tra due fuochi. Mentre siete alleati con qualcuno, ricordatevi di costruire difese anche su quel versante, perché se il vostro "alleato" decide di giocarvi un brutto scherzo, l'unico modo di saperlo è quando vi attacca!

COSTRUZIONI

Se riuscirete a espandervi in un territorio sin dall'inizio, avrete probabilmente in mano le sorti della partita. Infatti la vostra espansione rallenta il nemico e diminuisce il suo livello tecnologico, oltre a privarlo di territorio edificabile e minerario.

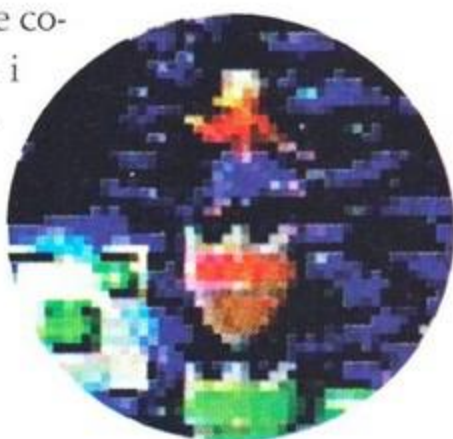
Quando avrete abbastanza uomini, formate una squadra di circa 30 persone e costruite dei castelli "minori" intorno al castello principale, in modo da frenare gli assalti dei nemici. Inoltre evitate di colonizzare le piccole isole con castelli veri e propri, perché spesso basta un fortino.

ESTRAZIONI

Le miniere forniscono solo alcune materie prime, e per un periodo limitato. Quindi non sprecatele, ma cercate di pianificare per bene la vostra produzione. Nelle epoche più avanzate, poche armi ad alto livello tecnologico possono vincere contro molte armi deboli, quindi concentratevi su quelle più avanzate. Alcune materie prime sono indispensabili per produrre delle armi difensive come l'SDI, quindi evitate di sprecarle e, essendo molto costose, cercate di non andare in rosso.

Se scoprite che un'area è particolarmente povera di materie prime, abbandonatela e colonizzatene un'altra.

LA MADRE DELLE BATTAGLIE

In effetti è la figlia, visto che è l'ultima... Non esiste una tattica vittoriosa per vincere in questa battaglia, incrociate le dita (anche quelle dei piedi) e cercate di far massacrare tra loro i giocatori controllati dal computer prima di essere coinvolti. È importante la preparazione: nelle ultime epoche, quelle più avanzate, dividete la vostra forza lavoro in due gruppi, uno per estrarre materiali dalle miniere, l'altro per studiare nuove armi. Quando saprete cosa costruire, e avrete i materiali necessari, concentratevi sulla costruzione delle armi. Buona fortuna!

Sperimentare, sperimentare, sperimentare...

Tenete il vostro popolo felice e le vostre poveri asciutte...

HEART OF CHINA

Dopo aver salvato Blade di Rise of the Dragon, potevamo lasciare nei guai il protagonista di Heart of China? Lucky deve ringraziare Iradoc & Tommy della Corivetti e Lorenzo Marietti di Milano se può riabbracciare Kate.

A proposito, il duo della Corivetti ha sviluppato un programma in grado di risolvere la maggior parte delle avventure con un parser molto limitato. Qualcuno è interessato?

PORTO

Sparate al gabbiano. Quindi uscite a sud verso Coolie e dirigetevi verso la città (ricordatevi di rimettere la rivoltella nell'inventario).

CITTÀ

Entrate nel bar (prima porta a destra). Spostatevi a sinistra e parlate con il barista Ho per avere qualche informazione sul ninja Zao-Chi, scegliendo le frasi 1-2-3-1-1. Quando interviene Goon rispondete con 3-3, e dopo il cazzotto, quando entra in scena Zao-Chi, selezionate le frasi 1-2-3. Uscite dal bar e raccogliete il foglio di carta. Portatelo sulla figura di Lucky, in modo da costruire un aeroplanino di carta, e rientrate nel bar. Parlate con Chi, e per convincerlo che si può volare, cliccate con l'aeroplanino sopra al ninja.

Fuori dal bar entrate da Wu (la porta a fianco) e fate parlare Chi con la padrona del negozio; quindi fate nuovamente parlare Lucky.

Tornate al porto con il povero Coolie. Date la prugna del ninja al gabbiano che poco più tardi vi lascierà un maleodorante regalo. Raccoglietelo (a caval donato non si guarda in bocca...) con Lucky e tornate da Wu. Parlatele e depositate gli escrementi del gabbiano nel mortaio (bowl).

L'enigmatica signora vi porgerà un sacchettino di erbe e un passaporto falso -2-. Già che ci siete prendete la mappa -1-.

Mettete le erbe nell'inventario di Chi, ma lasciate il resto addosso a Lucky.

Per finire, chiedete a Coolie di portarvi all'aereoporto.

AEREOPORTO

Entrate nell'aereo e rispondete con -2- all'ufficiale.

DENTRO L'AEREO

Fate prendere a Chi la corda e l'arpione. Date la sbarra di ghisa a Lucky, quindi cliccate sulla cabina di comando per decollare.

CHENGDU

Cercate un posto decente per atterrare, e uscite dall'aereo. Aspettate che arrivi il contadino e fate parlare Chi con 1-1-1. Prendete i vestiti e fateli indossare a Chi. Cliccate con la corda sulla mucca e avvicinatevi alla fortezza (nord).

Aspettate che parli il contadino e cliccate con la mucca sul portone. Una volta entrati, rimettete i vestiti da ninja a Chi e andate verso il muro. Unite la corda con il gancio e cliccate sul muro (in questo modo può entrare anche Lucky). Andate a Ovest verso la Gate House e prendete le chiavi, quindi entrate nel palazzo; aspettate che rientri la guardia in cima alle scale, poi andate a ovest verso la sala da pranzo. Raccogliete la bottiglia e proseguite a ovest verso la cucina. Prendete i due polli e cliccate sulla ciotola con la bottiglia - in questo modo il cane si farà una dormitina.

(sopra) No, non è Casablanca, e nemmeno I Predatori dell'Arca Perduta. È "solo" il nostro eroe pronto a volare verso nuove avventure!

Salite le scale, entrate nella stanza del cuoco, prendete il coltello e aprite la porta. Ritornate nella sala da pranzo e fate cadere per terra la lampada, scatenando così un bell'incendio. Aspettate che le guardie scendano le scale e rientrate nella stanza del cuoco, che non è più controllata. Sparate ai due serpenti davanti a Kate (uno dei due riuscirà in ogni caso a mordere la beneamata). Raccogliete Kate e andate a nord verso il balcone, prendete la corda che tiene la tenda di sinistra e cliccate con essa sul parapetto. Muovetevi verso nord e entrate nel carro armato. Infilate le chiavi nella fessura a sinistra e premete il pulsante posizionato un po' più in alto. In questo modo potrete mettervi in moto, e dovrete cimentarvi in un piacevole arcade.

Superata la sezione arcade, raggiungete l'aereo e decollate.

KATMANDU

A questo punto precipiterete... Utilizzate le frasi 2-1-3. Fate entrare il mandarino nell'aereo, prendete la coperta (blanket) e il telo (tarp) senza toccare il cibo. Uscite dall'apparecchio e date la coperta a Kate; cliccate poi con il telo tra la fusoliera e il carrello, in modo da creare un rudimentale paravento. Quindi date a Kate i due sacchetti di erbe.

Dialogate con Ama utilizzando le frasi 3-1-1-1. Uscite dalla capanna e andate a nord dal Lama. Quando incontrate il discepolo usate la -3- e entrate. Parlate al Lama con 1-1 e uscite.

Raggiungete Ama e dialogate con 1-3. Entrate nella taverna e parlate prima con il barista (2-2), poi con Sardar, quindi altre tre volte con il barista e infine di nuovo con Sardar. Uscite dalla taverna e andate all'ufficio postale. Lì parlate con l'impiegata. Tornate alla taverna e convincete Sardar a ribellarsi con 1-2-1. Quindi consegnategli la rivoltella, liberando così il paese dal tiranno Bojon.

Andate a ovest e raccogliete la scatola. Parlando al bambino (-1-) scoprirete che vuole qualcosa in cambio del carburante; quindi costruitegli un giocattolo con la scatola di legno, le bacchette di Choi e le monete bucate.

Date la macchinina al bambino e prendete la canna di gomma. Dirigetevi verso sud per tornare in città e ripartite.

ISTANBUL

Usciti dal velivolo, parlate al meccanico e andate verso sud (mentre Chi rimane all'aereoporto). Andate verso nord attraverso l'arco di pietra e proseguite a est. Entrate nel bar e parlate al barista usando la frase -2-.

Telefonate a Lomax (-1-); parlate di nuovo al barista e uscite dal bar. Sarete subito arrestati.

Andate con Kate dal rigattiere a ovest, parlategli e vendegli il ciondolo con 1-2. Comprate la sega (hacksaw, -1-) e andate verso sud. Tornate nella strada a sud e proseguite nella stessa direzione.

Fate cadere le arance dal carretto e scusatevi con -1-. Accettate il fiore e parlate con il cammelliere. Raggiungete Moahamar (-1-) e cercate di vincere almeno 200 sheckel. Tornate dal cammelliere e comprategli un cammello (-3-). Andate due volte verso nord e parlate con la guardia. Proseguite verso ovest, parlate ad Almira (-1-) e datele il fiore. Liberato Lucky (1-1) andate all'aeroporto (a sud). Quindi andate a sud, nord, e poi est per arrivare alla stazione. Comprate dal bigliettaio (-1-) i biglietti e salite sul treno.

ORIENT EXPRESS

Cliccate con il cuore rosso e scegliete Kate (-2-). Parlate quindi con Lucky (1-2-1) e, dopo l'arcade, cliccate sul treno per arrivare a Parigi.

PARIGI - THE END

Non dovete fare assolutamente niente: Kate è innamorata, Chi è vivo e Lomax paga... meglio di così!

Lucky si prepara ad un atterraggio di sfortuna...

FLIGHT DECK

Il punto fondamentale di *Mig-29M* è che non si tratta di un simulatore, simile a molti altri, nel quale si dovranno affrontare le classiche missioni poco impegnative.

Qui, invece, tutto si svolge secondo un'unica missione - liberare un paese Sudamericano dal suo nuovo leader eletto a capo di un gruppo di ribelli.

Così, per dare una migliore impressione di come si svolge il gioco, abbiamo descritto in dettaglio una figura per ciascuno degli elementi principali che troverete nel corso della missione.

Fondamentalmente si dovrà effettuare un percorso in senso orario con delle sortite stile "gioco della cavallina" nelle quali si dovranno attaccare le basi aeree nemiche; una volta conquistate queste potranno essere trasformate in basi di partenza per raggiungere più facilmente gli obbiettivi successivi.

La vita all'inizio sarà tremendamente semplice e la cosa più difficile sarà atterrare sani e salvi sulla pista della propria base piuttosto che abbattere i caccia nemici oppure eliminare le piccole installazioni antiaeree.

Tuttavia, man mano che il gioco procede, ogni decollo può rivelarsi l'ultimo per il giocatore. Verso la fine del gioco la vita diventerà impossibile, con aeroplani e contraerea nemica decisi a dare la caccia al giocatore seguendolo e sparandogli ovunque! La curva di apprendimento varia da scenari di combattimento facili e belli a missioni impossibili anche se, dopotutto, essendo in guerra è comprensibile.

Ciò significa che anche i piloti novizi non troveranno nessuno dei frustranti impedimenti presenti in molti altri videogiochi.

Il MiG è un aereo grandioso da pilotare ed il nuovo sistema fly-by-wire elimina tutte quelle scoordinate e selvagge correzioni di joystick dovute a un controllo estremamente sensibile.

(A destra) Notate le montagne lontananza. La Domark è realmente orgogliosa dello scenario generato da frattali, mentre il resto del mondo fa semplicemente alzare le sopracciglia.

Quando il giocatore è in volo normale sarebbe opportuno fare uso dell'auto-stabilizzatore per evitare di ondeggiare continuamente su e giù.

Persino quando si è inseguiti da un velivolo nemico vale la pena adoperare le viste posteriori dal momento che i missili avversari possono ancora essere controllati in tali viste.

Chiaramente non sarà facile liberarsene, ma avere un'idea della loro direzione e lontananza, permette di gestire al meglio la via di fuga. Ricordatevi di dire una preghiera.

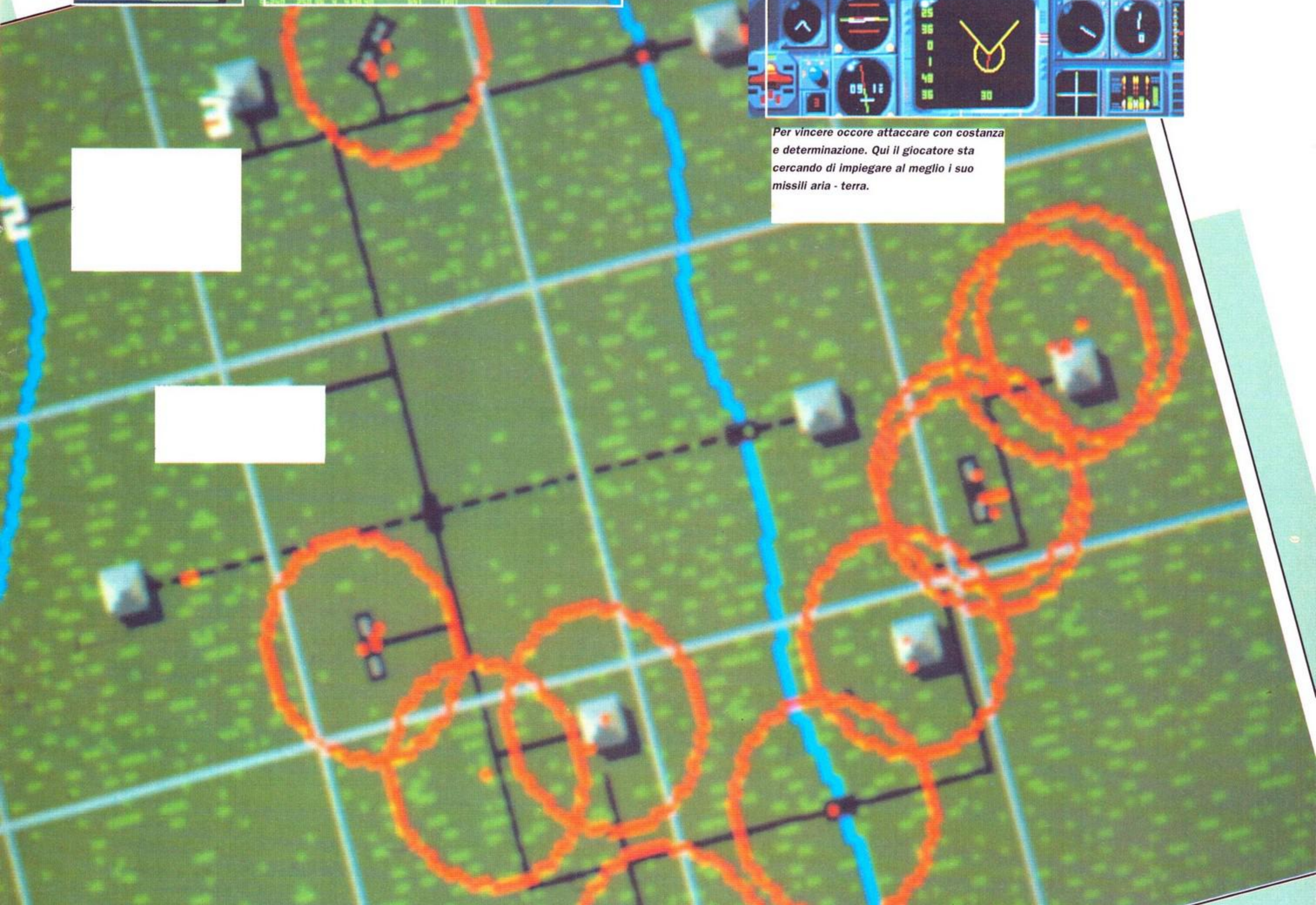
Questo è il menu principale delle missioni. È da qui che ogni fase del gioco ha inizio. Questo approccio funziona molto meglio rispetto a quello usato nel corso del primo gioco.

Decollo! Conquistando le basi aeree nemiche il giocatore potrà andare tranquillamente a spasso per la mappa.

(Sopra) Dogfight! Colpire gli aeroplani nemici produce delle piacevoli fumate. Hurrrah!

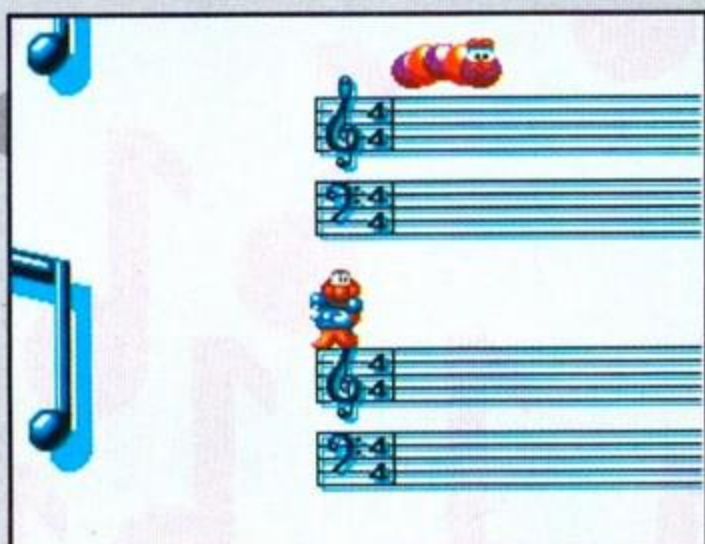
(A destra) Un velivolo per il rifornimento. Questa misteriosa creatura si muove per il cielo con il tubo di rifornimento penzolante. Ma è uno dei loro oppure uno dei vostri?

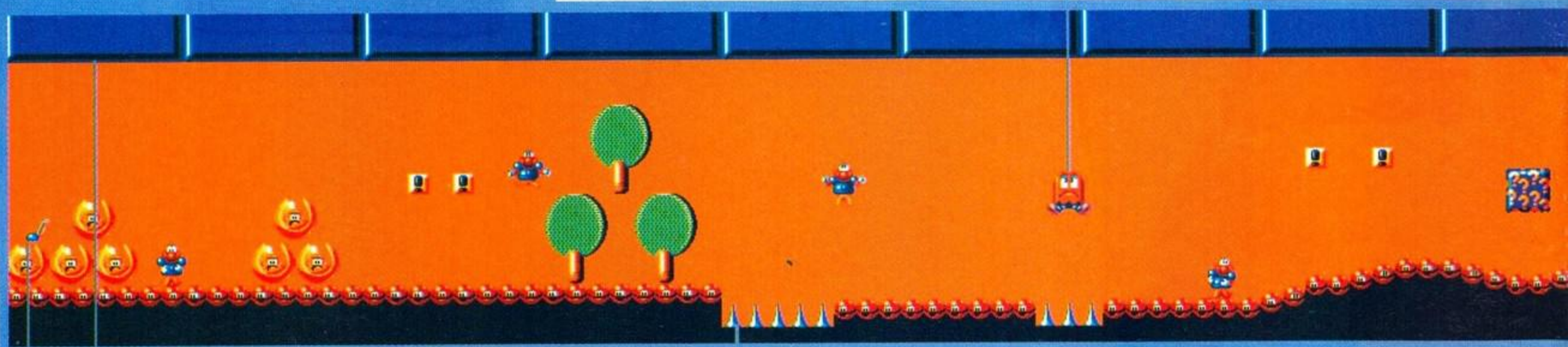
Usate il punto di vista dal missile per una visione delle installazioni nemiche molto più ravvicinata rispetto a quella ottenibile con un volo attraverso l'area in questione.

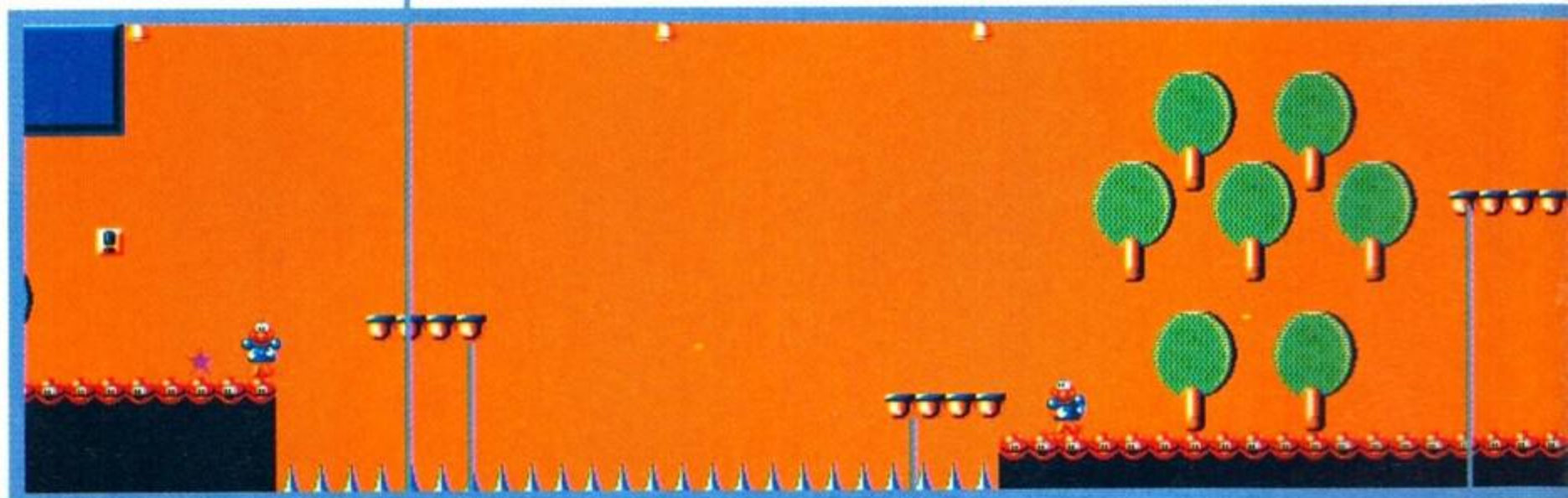
Per vincere occore attaccare con costanza e determinazione. Qui il giocatore sta cercando di impiegare al meglio i suo missili aria - terra.

Le strade sono frequentemente usate da camion e carri armati per muovere i rifornimenti sul campo di battaglia. Distruggere i ponti di collegamento fermerà i movimenti di rifornimenti da depositi come questo.

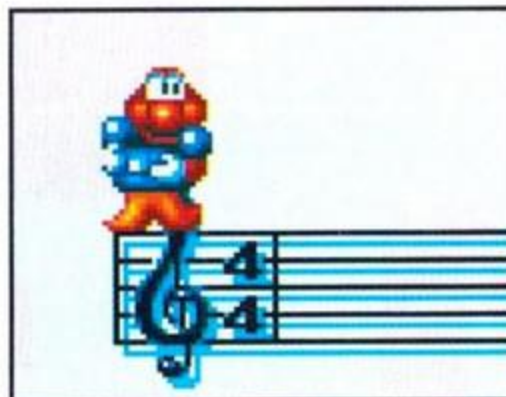
I punti rossi sullo schermo della mappa indicano le basi aeree nemiche conosciute,e, quindi, il pericolo di un attacco aereo. Avvicinarsi per uno scontro aereo è visualmente esaltante ma non raccomandabile.

Al ponte, al ponte! Dal momento che i missili Aria-Superfice non si agganciano ai ponti, il giocatore deve usare il suo S240 per eliminarli

Le costruzioni nemiche sono uniformemente difese da almeno un cannone antiaereo e, probabilmente da qualche MiG nemico. La morale è che è opportuno introdursi bassi e veloci e colpire con rapidità.

Robocod: un nome, un mito. Abbiamo deciso di pubblicare questa guida al Primo Livello, per darvi una mano a superare i vari ostacoli che si frappongono fra voi e la fine del gioco!

Uno dei peggiori nemici di Robocod; potrete notare dall'espressione della faccia che saltellare tutto il giorno cercando di beccare Robocod non è poi così divertente.

Proprio una strana piattaforma, questa! Sembra avere l'unico scopo di poter far passare Robocod da un set di racchette all'altro senza passare per il terreno. Ma forse nasconde qualcos'altro, come un livello segreto... L'unico modo di scoprirlo è provare e riprovare!

Queste piattaforme mobili sono l'unico mezzo a disposizione del nostro eroe per superare gli spuntoni. Quando vedrete che queste piattaforme si muovono in tutte le direzioni, ci sarà da ridere! Auguri!

Ahi, ahi, spuntoni! Inutile dire che il contatto con uno di questi appuntiti oggetti provoca la tragica e prematura fine di tutti i pesci, specialmente del nostro eroe! Evitateli!

Il contatto con uno spuntone fa saltare Robocod dallo shock, dandogli l'opportunità di arrivare là dove non sarebbe mai arrivato. Quando perdete un punto d'energia, cercate di non perderne altri!

Potreste pensare che questa freccia è stata messa per errore... Invece no! Indica la posizione di uno dei numerosissimi Bonus nascosti. Fermatevi sulla pallina da tennis più in alto e allungatevi con il vostro stomaco tubolare per raccogliere il bonus - attenzione, perché ce ne sono un sacco disseminati in giro nei posti più impensabili.

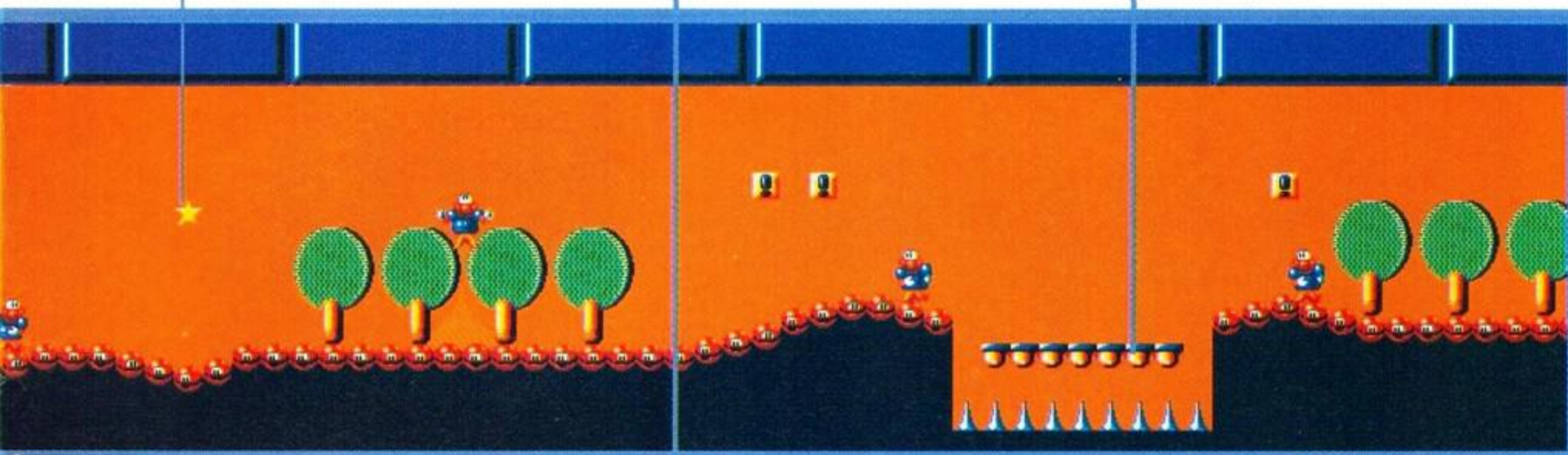
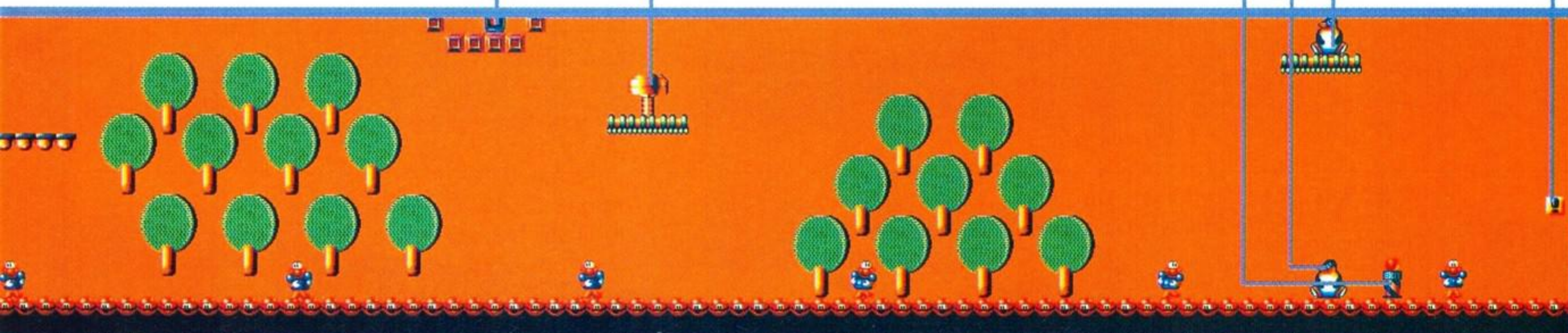
È proprio vero che la fantasia non ha limiti. Potrete raccogliere questo aspirapolvere e pulire il resto del livello dalla sporcizia... il che farebbe la felicità di mia madre, ma non so di quanti videogiocatori!

Ogni "vita" di Robocod ha tre punti di energia, e il nostro eroe ne perde uno ogni volta che entra in contatto con nemici, spuntoni, e altre amenità del genere. Per fortuna ci sono queste stelle gialle a dargli speranza e futuro! Ogni stellina lo premia con un punto extra di energia fino a un massimo di cinque.

Qui troverete una interessantissima TV a colori, ma è incastrata tra diversi blocchi. Come può un pesce di nome Robocod risolvere il problema? Semplice come bere un bicchiere d'aria (ah, ah, ah, no, non fa ridere...): deve saltare su quel mega pulsante a destra, in modo da far cadere i blocchi. Beh, non è come risolvere un problema di Analisi I, ma abbiamo scelto uno dei primi livelli apposta! (Tra parentesi, prendendo la TV, vedrete lo schermo diventare in bianco e nero...)

La Millenium crede di aver a che fare con dei brocchi? Queste piattaforme non si muovono, né ondeggiano; tutto quello che bisogna fare è non cadere oltre l'orlo.

Beh, una volta che Robocod è arrivato a quel Pinguino, cosa deve fare? Non può raggiungerlo neanche con il suo stomaco allungabile, perché non c'è un punto d'appoggio. Beh, la risposta è data da quel piccolo blocco giallo, che, come gli altri, contiene un bonus. In questo troverete un paio di ali con cui potrete raggiungere il Pinguino in alto!

La fine del livello è vicina! Basta raggiungere questa colonnina e potrete dire che avete finito il secondo Stage del Primo livello!

Chi potrebbe mai dire che un simpatico Pinguino è causa di tanti problemi? Batman! Beh, quello è un altro gioco... In Robocod dovrete disattivare tutti i Pinguini esplosivi, prima di poter passare al livello successivo.

NIENTE PIÙ NEMICI CARINI

Per essere un rivale di Super Mario World, Robocod ha dei nemici terrificanti! Ma per fortuna c'è Kappa che vi aiuta a dipanare la matassa! Ecco un elenco dei nemici di fine livello:

TED IL GROSSO

Ted vola per lo schermo, e si getta in picchiata verso il povero Robocod. Ma visto che si ferma un po' prima di schiacciare il nostro eroe, c'è tempo per evitarlo!

MACCHINA DA GUERRA

Questa automobile gigantesca rimbalza per lo schermo, aprendo il cofano per lanciare un paio di ben assestati missili. Per niente carina, e sicuramente non ha in dotazione la marmitta catalitica!

LA REGINA DI CUORI

Il problema principale è la sua velocità: si muove come una saetta, e lancia un sacco di carte mortali verso Robocod.

LA BALLERINA

Combattere una Ballerina di questa stazza è difficile: infatti lo schermo è diviso in due metà, una il riflesso dell'altra, quindi avrete due Robocod e due Ballerine. Quando la gentil donna si muove verse di voi, è semplice dimenticarsi qual è il vero Robocod!

IL PUPAZZO DI NEVE

L'ultimo nemico non è certo ricolmo di spirito Natalizio! Ma d'altra parte se ce l'avete fatta sin qua, non dovrebbe essere un problema vincere anche questa palla di neve. C'è qualche sorpresa sotto il ghiaccio? Beh, Forse...

stinale e militanti di centro-sinistra.
Alla fine ho trovato qualcuno che la pensa come me... Ah, già che ci siamo, Nicola, hai mai sentito parlare della Società della Terra Piatta?
Non volermene, caro lettore, non voglio certo offenderti, volevo solo mostrarti ironicamente a quali eccessi la polemica può arrivare se lasciata senza redini: crollano certezze, miti e capolavori universalmente riconosciuti...
Scusa la presunzione, ma non posso chinare il capo e tacere davanti alla pubblica umiliazione di uno dei giochi più belli della storia dei videogame, anche a costo di trascendere il mio ruolo di mediatore. Fanatico? Può darsi.
Fine della polemica.

"Amo molto parlare di niente. È l'unico argomento di cui so tutto." (Oscar Wilde)

Benvenuti alla Posta di Kappa, la rubrica più interattiva della rivista.
Un saluto particolare ai nuovi lettori, perché si accomodino senza fare complimenti e perché non si sentano imbarazzati.
Un consiglio a quelli che "no, non scrivo, perché tanto non mi pubblica" prendete carta e penna e scrivete le vostre impressioni: la Posta ha bisogno anche di voi, provare non costa nulla.
Un rimprovero a quelli che si limitano a polemizzare senza proporre nulla di nuovo: è facile gridare "al fuoco", un po' meno spegnere l'incendio.
Un "provaci ancora" a tutti coloro che non troveranno neppure in questo numero la loro lettera pubblicata: e se sarà sul prossimo?
Un ringraziamento ai fedelissimi, "continuate così"

KICK OFF, THE LAST CHAPTER

Spett.le redazione di K,
visto il dibattito che da diversi numeri attanaglia il K-Box, ho pensato di mandarvi le mie impressioni a riguardo del gioco della Anco *Kick Off 2*. A mio parere, *KO2* è il più stupido gioco di calcio che ci sia sull'Amiga 500, e vi voglio elencare i difetti di questo gioco: omini minuscoli (uno miope con gli occhiali non ci può giocare se non stando attaccato al televisore), la troppo elevata velocità, (i giocatori, se non incontrano ostacoli, percorrono il campo in pochi secondi), la troppo elevata potenza di tiro (un giocatore riesce a tirare nella porta avversaria tirando dalla sua metà campo, anche se così tirando non segna mai), l'impossibilità di muovere il portiere (ma anche se lo si potesse muovere sarebbe quasi impossibile riuscire a parare le bombe che tirano i giocatori). L'unico e solo pregio di *KO2* sono le innumerevoli opzioni, ma che non bastano a rendere il gioco più interessante. A mio parere, il miglior gioco di calcio su Amiga 500 è *Manchester United Europe* il cui solo difetto è la troppa lentezza. Addirittura *Microprose Soccer* per il Commodore 64 è migliore di *KO2* per Amiga, fortunatamente non sono il solo a pensare ciò poiché anche diversi miei amici la pensano come me. Spero vivamente che pubblichiate la mia lettera, altrimenti penserò che anche voi fate parte di quel gruppo di fanatici che non ammettono altre critiche che riguardano quella simulazione calcistica che ingiustamente ritenete la migliore. Detto questo, vi saluto facendovi i complimenti per la stupenda rivista, la migliore nel suo genere.

NICOLA ESPOSITO (Roma)

Finalmente qualcuno che ha visto la luce! KO2 la migliore simulazione di calcio mai realizzata?!? Ma stiamo dando i numeri? A mio parere, perfino il mitico Football *dell'Intellivision batte quell'obbrobrio della Anco, perdincipuffo. Ma suvvia, cosa abbiamo tra le mani? Un gioco pazzescamente veloce, quando sappiamo benissimo che, nella realtà, i giocatori impiegano da quindici ai sedici minuti per percorrere la distanza che li separa dalla porta avversaria (vedi* Holly e Benji*: l'eroe giapponese ha impiegato due o tre puntate per fare un tiro, una volta), ma non è finita, il campo dovrebbe essere provvisto di ostacoli, come suggerisci, che ne dici di mine anticarro o fossati bazzicati da famelici coccodrilli? KO2 pretende inoltre di schierare in campo addirittura ventidue giocatori, il che è pazzesco, molto meglio i sette o giù di lì omini di* Microprose Soccer*. Lo sconsiglio, poi non solo alle persone miopi, ma anche a donne in stato interessante, persone con problemi a livello gastro-inte-*

PIÙ INSUFFICIENZE

Carissima redazione di K,
sono un proprietario di Amiga 500 e vi scrivo con il vostro ultimo numero (quello di Dicembre) tra le mani (allora scrivi con la forza del pensiero, NdMBF) . Tralascio i complimenti alla vostra più che valida rivista (anche perché sto per farvi delle critiche, sarebbe un controsenso, non vi pare?), ed introduco subito il discorso: siete sicuri dei voti che affibbiate?
Mi spiego: ultimamente tutti i giochi che avete provato, hanno ricevuto dei voti più che lusinghieri, ovvero, troppo lusinghieri. I voti maggiori di 900 fioccano come la neve in Scandinavia e pochissimi sono i giochi inferiori a 700. Le soluzioni possibili sono due:
1) Provate solo giochi stupendi (e questo, se permette, mi sembra alquanto strano, visti alcuni orribili prodotti che circolano)
2) State leggermente esagerando.
Visto che la seconda ipotesi è più probabile, tenete conto che un povero ragazzo che i soldi non li fabbrica né li trova sotto il cuscino, può permettersi un gioco originale ogni due o tre mesi. Trovandosi di fronte ad una tale massa di giochi eccellenti (perché ci fidiamo di voi) quale può essere il modo più ovvio per procurarseli? La pirateria, ovvio, dato che uno non può certo comprarseli tutti. Se metteste più in risalto i difetti dei giochi, per noi, la scelta sarebbe più facile. Questo viene detto perché, e lo dico per esperienza, un gioco originale, se bello, è assai più appagante di dieci trainati-sprotetti-masticati-digeriti che hanno l'intenzione, una volta tanto di comprare un gioco originale.
Altro suggerimento: perché non mettete accanto al giudizio del recensore, il giudizio "a caldo" di altri recensori? Questo comporterebbe sì una maggior mole di lavoro, ma ci darebbe un'idea ancora più ampia della reale qualità del gioco. Con i miei migliori auguri di migliorare.

SERGIO CAPOLESI

Il problema che hai sollevato non è nuovo. La nostra redazione (ma anche le altre, immagino) si ritrova spesso ad affrontare mega dibattiti interni sulla reale funzione dei giudizi.
Secondo alcuni dovremmo instaurare un clima di "austerity" e abbassare tutti i giudizi di almeno cinquan-

ta punti, ma non penso che ciò possa costituire un effettivo passo in avanti. Penso che ciò che si debba adattare agli standard sia il metro di giudizio, piuttosto che il giudizio stesso. La qualità degli ultimi giochi per PC e Amiga è semplicemente impressionante: nuovi limiti, nuovi record vengono raggiunti e battuti nel giro di pochi mesi. Come giudicarli in modo coerente? Affermare che "abbiamo tra le mani la migliore simulazione automobilistica di tutti i tempi" può essere vero solo finché, a distanza di un paio di numeri, viene recensito un nuovo capolavoro che supera la concorrenza.

*Comunque, tieni presente che il numero di Natale era un po' speciale e come tale non può essere preso a campione: abbiamo recensito dei grandi titoli (*Civilization, Mad TV, Heimdall, Larry 5, Alien Breed*) dedicando loro tutto lo spazio che meritano, mentre gli altri che, pur essendo ottimi programmi, potevano essere riassunti brevemente, sono stati inseriti nella rubrica* Striscia il Gioco*: se hai letto con attenzione, avrai notato che i giudizi spaziavano proporzinatamente da un massimo di 918 ad un minimo di 500, il che mi sembra rappresentare in modo piuttosto realistico l'attuale situazione del mercato.*

Non mi sembra poi che la pirateria possa costituire il modo più efficace per aggirare l'ostacolo dei prezzi alti e della scelta troppo ampia: scrivi che la "pirateria è l'unico modo per procurarseli tutti". Ma per quale motivo dovresti averli TUTTI? Non ti basta sfruttare fino in fondo i cinque o sei programmi originali che compri in un anno? Tu stesso affermi che preferisci un gioco originale ad uno copiato, quindi, dove sta il problema? La pirateria ha dissacrato il reale valore dei giochi: permettendoci di vederne a quintalate ogni mese si finisce per non apprezzare e valorizzare quelli che lo meritano effettivamente. La pirateria è un figlio illegittimo del consumismo più sfrenato. È un inno alla superficialità e rende obsoleti dei giochi ancora prima che raggiungano gli scaffali. Un male da estirpare... Ci vorrebbe Robocop.

A proposito delle recensioni, ti espongo il mio personale parere.

Le informazioni e le analisi che stiliamo per ogni gioco sono, lasciamelo dire, piuttosto complete ed approfondite (quale altra rivista ha dedicato SEI pagine Populous II*?). Inoltre, per analogia con gli altri settori (cinematografia, teatro, musica ecc) mi sembra che la recensione "singolare" sia lo standard più affermato.*

In ogni caso sappi che prima che un gioco si meriti il giudizio che leggete, passa SEMPRE sotto esame dell'intera redazione, (quando non si tratta di una traduzione dall'inglese, ovviamente), per cui, pur essendo attribuito ad un singolo, è in realtà molto più "collettivo", e di conseguenza affidabile, di quanto possiate pensare.

BOTTA E RISPOSTA

"Un dì, s'io non andrò sempre fuggendo
di computer in computer, mi vedrai seduto
sulla tua pietra, caaaro Megadrive, giocando
una splendida partita a *Kick Off*"

BIAGIO DIDONA (CS)

"Amiga, rimembri ancora
Quel tempo della tua vita mortale,
quando Kick Off *splendea*
nei tuoi chip ridenti e fuggitivi
Ed ora, perfino sul Megadrive,
sarà ivi convertito..." (Vedi game Power)

DON'T BELIEVE THE HYPE

Salve K, e salve a te, caro Matteo Bittanti,
faccio parte di quella interminabile catena di esseri umani che è passata dal C64 all'Amiga. Ma perché?

Fratelli, il medioevo è passato da tempo! Quell'epoca buia di transizione e di ristagno è finita e mai più tornerà ad infangare le nostre vite!

L'uomo ora è al centro dell'universo. È capace di pensare, è cosciente delle sue possibilità e si opera a favore di un continuo miglioramento. Cosa c'entra tutto questo? È storia e noi siamo parte della storia, tutto quello che ci circonda è testimone del continuo evolversi della nostra condizione.

Amici nostalgici tutto quello che voglio dirvi è di accettare la realtà così come è, e di non continuare a combattere tutto ciò che è progresso! Nessuno ha mai detto o dirà mai che le vostre macchine sono dei cessi, è solo che, con il passare del tempo, anche il mondo dei computer ha fatto qualche passetto, e si è riusciti a costruire macchine più potenti a basso costo.

Ogni singolo elemento dell'universo in cui viviamo ha il suo preciso corso.

Le vecchie radio che ci sono nei musei sono insignificanti paragonate a quelle della nostra epoca, ma sono uno scalino, un gradino di quella scala, che si chiama tecnologia, il gradino più importante.

Così anche il C64, il VIC20, Il C16, l'MSX, lo Speccy sono dei gradini senza i quali il nostri occhi non potrebbero essere graziati da visioni computerizzate così sublimi.

Bisogna poi ricordare il fatto che siamo stati NOI i primi a mettere le mani sui gingilli chiamati microcomputer, quando erano ancora a prezzo pieno (ho acquistato il C64 per quasi un milione)!!! E a noi quella grafica, quel sonoro bastavano! Non ci divertivamo senza troppe richieste, ci godevamo i giochi in modo intelligente. Oggi questi valori non ci sono più. Ci lamentiamo delle lettere infantili, che non dicono niente. Non avete ancora capito? Il mondo è stato invaso da un fenomeno di massa a cui tutti possono partecipare, gente con intelletto piatto, che gira ancora col succhiotto ed è priva di contestazione critica intelligente. Vedo bambini che cominciano a smanettare prima ancora di camminare o che si barricano nelle sale giochi imprecando ad ogni vita persa.

L'altro giorno ho chiesto ad un bimbo vicino a casa mia di prestarmi il suo *F19 Stealth Fighter* (originale) e ho passato la notte gingillandomi sul manuale, sulle carte, sul gioco che reputo stupendo.

Oggi pomeriggio sono andato a restituirlo e il ragazzino mi ha risposto: "Puoi tenerlo pure quanto vuoi, tanto io non ci gioco, è un cesso!". Sono riuscito a trattenere il mio istinto omicida per non so quale forza celeste. Dico io, ma come si può mettere in mano un Amiga 500+Espansione+Drive esterno ad un marmocchio di 13 anni che puzza ancora di latte materno? Ho lavorato per guadagnare i soldi necessari al fatidico "passaggio" e forse è per questo che apprezzo molto di più quello che ho! Oggi non ci si accontenta più di nulla perché non si fa più nessun sacrificio per conquistare qualcosa. E poi ci si meraviglia quando i suddetti individui si drogano, perché si sentono rifiutati e non amati dalla famiglia.

È solo vergogna che questi ignobili personaggi devono provare. L'unica colpa dei loro genitori è quella di aver fatto trovare loro la "pappa pronta" in ogni circostanza, aggiungendo un nuovo elemento a quella folla di automi inanimati e senza ideali. Molti di quelli che staranno leggendo questa letteriana non saranno arrivati a questo punto, insultandomi in modo più o meno colorito. Ma ho la speranza che le cose in futuro cambieranno e se tu, lui, e quell'altro possono cambiare, tutto il mondo può cambiare!

[...] Ho parlato di vita, compagni che mi appoggiate, e sono convinto che quelli che pensano, là fuori, nella bolgia consumistica, ci siano! E allora fatevi sentire, uniamo la nostra voce in un grido solenne, composto, umano. Parliamo di tutto su K, perché è così che potremo dimostrare il nostro entusiasmo e la voglia di essere noi stessi, di apprezzare VERAMENTE un computer. [...]

Microprosamente,

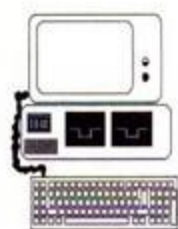
TRASH FEDE l'HANILATOR (Verona)

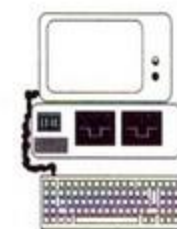
Sono stato accusato da alcuni lettori di atteggiarmi a "snob", superiore e sprezzante, nei confronti dei cosiddetti "nostalgici", che da anni, implacabili, rimpiangono il tempo che fu, lasciandosi andare ad apocalittiche profezie per l'immediato futuro.

Lungi da me considerare "ridicole" o "inutili" tali manifestazioni sentimentali di videogiocatori in crisi: un ragazzo che, come me, ha visto nascere e morire computer e console, eventi paragonabili per importanza e partecipazione emotiva al crollo del muro di Berlino o allo sfascio dell'impero sovietico, non può non ripensare al passato con un certo velo di malinconia, in certi momenti, per quello che è stato. Quello che però pochi hanno afferrato è che ciò è perfettamente normale: l'umano comportamento nei confronti di un presente che cambia troppo in fretta.

Siamo tutti cresciuti: una volta eravamo pionieri di una terra promessa ancestralmente inseguita, ora non lo siamo più. Amavamo i primi giochi a stanghette e palpitavamo di fronte ad un nuovo coin-op, ora siamo quasi indifferenti di fronte a 4096 colori su schermo. Va detto che anche questo, comunque, è un luogo comune: personalmente continuo ad esaltarmi di fronte a giochi sempre più sofisticati. Il problema è piuttosto che il numero loro è talmente alto che non siamo più in grado di apprezzarli veramente. Ma è ipocrita lanciarsi ad una idealizzazione dei "bei tempi andati" affermando che tutto è finito e che non ci si diverte più.

Il modo di divertirsi non è cambiato, siamo cambiati noi.

Ma non credete che coloro che si avvicinano per la prima volta al mondo dei videogiochi non rimpiangeranno i "giochini" del Super Famicom o la "grafica primitiva" dell'Amiga, quando, fra due o tre lustri i videogiochi olografici, al laser, o chissà quale altre inimmaginabili diavolerie, saranno disponibili in o-

PERFORMANCE
DIV. GP

VIA IV NOVEMBRE 32/34 - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02/6128240 - FAX 02/66012023

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
PC 286 12 Mhz - 1 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	850.000
PC 386 25 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.590.000
PC 386 SX 16 Mhz - 2 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	1.200.000
PC 486 33 Mhz - 4 Mb - 1 Drive - Scheda VGA ecc.	L.	3.250.000
PC Portatili 286 12 Mhz - 1 Mb exp. HD 20 Mb - VGA LCD	L.	2.700.000
PC Portatili 386 SX 20 Mhz - 2 Mb - HD 60 Mb - VGA LCD.	L.	3.800.000
Case Desktop - Midi Tower - Mini Tower ecc. da	L.	145.000
Mother Board 286 16/21 Mhz	L.	250.000
Mother Board 386 SX 16 Mhz	L.	390.000
Mother Board 386 25 Mhz	L.	590.000
Monitor CGA colore	L.	490.000
Monitor VGA 800 x 600 colore	L.	590.000
Monitor VGA 1024 x 768 colore	L.	680.000
Monitor Multisync 1024 x 768 3D NEC	L.	990.000
Monitor VGA Monocromatico	L.	260.000
Stampante MPS 1230 b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1270 getto d'inchiostro b / n	L.	390.000
Stampante MPS 1550 colore	L.	450.000
Stampante STAR LC 200 9 aghi colore	L.	490.000
Stampante STAR LC 24 / 10 24 aghi b / n	L.	680.000
Stampante STAR LC 24 / 200 24 aghi colore	L.	795.000
Stampante Laser	L.	2.400.000
Drive interno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	140.000
Drive esterno 5" 1 / 4 1,2 Mb e 3" 1 / 2 1,44 Mb	L.	195.000
Drive esterno per Amstrad 720 / 1,44 Mb da	L.	180.000
Scheda VGA 800 x 600 256 K	L.	120.000
Scheda VGA 1024 x 768 512 K espandibile	L.	240.000
Scheda VGA 1024 x 768 1 Mb	L.	290.000
Hard Disk 40 Mb	L.	390.000
Hard Disk 52 Mb	L.	475.000
Hard Disk 90 Mb	L.	730.000
Controller per Hard Disk e Drive	L.	65.000
Modem interno 2400 da	L.	230.000
Modem esterno 2400 da	L.	290.000
Scanner PC	L.	295.000
Tavoletta Grafica PC + Penna Ottica 1212	L.	550.000
Mouse PC	L.	45.000
Mouse PC GM - 6000	L.	69.000
Mouse PC Ottico	L.	85.000
Trackball PC	L.	90.000
Scheda SOUND BLASTER con software (3 programmi)	L.	430.000
Scheda Clock XT	L.	20.000
Scheda Fax		Telefonare
Scheda Multi I / O AT	L.	35.000
Scheda parallela	L.	20.000
Scheda RS 232 Doppia	L.	29.000
Scheda espansione	L.	180.000
Scheda joystick (2 porte)	L.	25.000
Scheda joystick PC 2 porte (per joy. non analogici)	L.	49.000
Coprocessori Matematici 80287 10 / 12 / 20 Mhz da	L.	190.000
Coprocessori Matematici 80387 16 / 20 / 25 Mhz da	L.	290.000
NASTRI STAMPANTI P.C. COMMODORE di ogni tipo		Telefonare
CAVETTERIA per tutti i Computer e accessori		Telefonare
Software gestionale/grafica ecc. da	L.	30.000

- **Spedizioni contrassegno in tutta Italia**
- **Sconti riservati ai rivenditori cash & carry**
- **Pagamenti rateali da £. 50.000.= mensili**
- **Riparazioni Commodore, Amiga e PC**

- **Aperto tutti i giorni da lunedi´ a sabato**

dalle 9.00 alle 12.30

dalle 14.00 alle 18.30

Articolo		Prezzo (IVA inclusa)
CDTV COMMODORE		Telefonare
Amiga 500	L.	690.000
Drive Esterno per Amiga	L.	160.000
Monitor colore per Amiga / PC 8833II - 1084S con cavo	L.	490.000
Sintonizzatore TV c / base basculante + telecomando	L.	280.000
Modulatore per Amiga	L.	60.000
Schermo protettivo antiriflesso per monitor	L.	60.000
Espansione 512K c / clock e anti-ram A.500	L.	75.000
Espansione 2 Mb interna A. 500	L.	290.000
Espansione 2 Mb esterna A. 500	L.	425.000
Espansione esterna 2 / 4 Mb con 2 Mb su scheda	L.	430.000
Espansioni per Amiga 2000 da 0 a 8 Mb 2 Mb su scheda	L.	430.000
Scheda Janus per Amiga 2000	L.	450.000
Hard Disk per Amiga 500 20 Mb e 40 Mb		Telefonare
Modem Amiga da	L.	275.000
Scanner per Amiga	L.	450.000
Digitalizzatore Amiga da	L.	95.000
Videogenlock Amiga	L.	490.000
Tavoletta grafica Amiga		Telefonare
Interfaccia Midi per Amiga	L.	45.000
Mouse Amiga	L.	59.000
Mouse Ottico Amiga	L.	90.000
Brush Mouse per Amiga	L.	135.000
Trackball Amiga	L.	95.000
Action Replay per Amiga		Telefonare
Alimentatore Amiga	L.	115.000
Copricomputer plexiglas Amiga	L.	15.000
Tappetino mouse antistatico	L.	12.000
Penna Ottica per Amiga c / programma	L.	35.000
Kit 4 joystick per Amiga	L.	29.000
Boot DF1 (scambia drive 0 e 1) per Amiga	L.	19.000
Mouse Selector (sdopp. joystick / mouse)	L.	29.000
Turbo Pedal	L.	49.000
Joystick c / cloches BAR manuale	L.	9.000
Joystick c / cloches BAR manuale trasparente	L.	15.000
Joystick c / cloches BAR microswitches nero	L.	25.000
Joystick c / 3 spari manuali imp. anatomica	L.	10.000
Joystick c / 3 spari + autofire	L.	15.000
Joystick c / 3 spari + microswitches	L.	25.000
Joystick trasparente autofire	L.	19.000
Joystick trasparente microswitches	L.	29.000
Joystick PRO 5000 c / microswitches nero	L.	38.000
Joystick SWITTY JOY	L.	20.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick MOUSE DIGITALE a sensori Flashfire	L.	39.000
Joystick MINI BAR Professional	L.	75.000
Joystick SUPER STICK da tavolo	L.	39.000
Joystick MICROJET c / 4 spari + decathlon	L.	25.000
Joystick VG260	L.	20.000
Joystick FIGHTER (cloches aereo) da	L.	69.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS113	L.	25.000
Joystick PC QUICK SHOT c / autofire QS123	L.	29.000
Joystick PC WINNER	L.	35.000
Joystick per AMSTRAD man. e micro da	L.	19.000
Joystick per SEGA MASTER SYSTEM e MEGA DRIVE da	L.	19.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. 1 Mb	L.	1.000
Dischi 3" 1 / 2 DF.DD. HD 2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	1.500
Dischi 5" 1 / 4 DF.DD. 360K	L.	1.000
Dischi 5" 1/ 4 DF.DD. 1,2 Mb (conf. 10 pz.)	L.	2.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (Posso)	L.	49.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (50 pz.)	L.	20.000
Portadischi 3" 1 / 2 o 5" 1 / 4 (100 pz.)	L.	25.000
Kit Pulíscitestine Drive 5" 1 / 4 - 3" 1 / 2	L.	15.000
Kit Puliscitestine per Videoregistratore	L.	19.000
Carta stampante mod. cont. (conf. 500 fg.)	L.	18.000
Portacassette MULTIBOX (10 pz.)	L.	3.500
GAME C.64 disco originali da	L.	10.000
GAME C.64 cassetta originali da	L.	10.000
GAME PC MS - DOS 5" 1 / 4 originali da	L.	20.000
GAME PC MS - DOS 3" 1 / 2 originali da	L.	20.000
GAME AMIGA originali da	L.	15.000
CARTUCCE NINTENDO		Telefonare
CARTUCCE GAME - BOY		Telefonare

gni casa?

Avete notato che le lettere dei "nostalgici" arrivano, puntuali, in ogni epoca di transizione? Quante quintalate di lettere abbiamo letto di sessantaquattristi delusi perché l'Amiga si stava imponendo? E quante di computeristi radicali che, temendo l'invasione delle console giapponesi, le etichettano come "aggeggi senz'anima che vogliono distruggere i buon vecchi home computer?" Si tratta della classica "fobia del nuovo", "paura del cambiare"...

Detto questo non intendo liquidare tale categoria di insoddisfatti e ignorare tale proteste esistenziali, ma, ridimensionarne, questo sì, la portata.

Prima di concludere, vorrei sottolineare che non considero affatto giusto disprezzare la nuova generazione di videogiocatori, i ragazzini che, a dieci anni o meno, si ritrovano tra le mani una "super macchina per giocare" (computer o console che sia), senza apprezzarla pienamente, quando noi "abbiamo combattuto per anni le nostre personali battaglie con i nostri genitori per farci regalare l'oggetto del divertimento elettronico idolatrato per mesi".

È moralismo da supermercato.

Ritenere la generazione successiva alla nostra peggiore è sbagliato e ci fa assomigliare troppo a quegli "adulti" dai quali cerchiamo di differenziarci.

Accusi gli altri di non avere ideali o valori, ma quali sono i tuoi?

E ora passiamo ad altro o mi accuserete di parlare come un predicatore televisivo.

IL PENSIERO DEL MESE

"E poi mi dicono che *Lotus Esprit Turbo Challenge II* è la simulazione automobilistica più realistica che esista... E i lavavetri ai semafori dove sono?" (M.C. Giano -Milano-)

POSTA BREVIS

Anno nuovo, posta nuova: il numero delle lettere che riceviamo da qualche mese a questa parte è consistentemente aumentato, e la cosa non può che farmi piacere. Purtroppo, a ciò non è corrisposto un aumento delle pagine della Posta, per cui non posso che chiedervi di non abbattervi o arrabbiarvi con il sottoscritto se la vostra lettera non appare tra queste pagine.

Cerco di fare il possibile per coinvolgere il numero più alto di lettori, e per fare miracoli mi sto attrezzando, in ogni caso non riuscirò mai a pubblicarvi tutti. Vi prego di essere pazienti e di non scoraggiarvi: anche se non trovate il vostro nome immortalato in questa rubrica, spero possa gratificarvi il fatto che qualcuno legge ciò che scrivete. Sempre.

Non sprechiamo ulteriore spazio e proseguiamo.

- MICHELE COGNI (Novi Ligure): penso che *Kaos* o *Rune* possano fare per te. La prima è edita dalla Granata Press ed è venduta prezzo di lire 5.000, la seconda è dalla Sintagma Editrice. Entrambe affrontano temi quali giochi di ruolo, avventure, fantasy, SF e horror..
- BRANCALEONE: la frase "Siamo solo impotenti presenze di fronte ad un mondo di apparenze" vince il premio "Pensiero Profondo del mese". Se è farina del tuo sacco si becca i miei personali complimenti.
- FRANCESCO TONZIG: Nei prossimi numeri di K troverai le soluzioni dei giochi da te richiesti. Ti consiglio inoltre di contattare la nostra banca dati tramite Ultima Impero per risolvere problemi nell'affrontare avventure (non abbiamo il tempo materiale di rispondere personalmente ai lettori, quindi non includete francobolli, per piacere). Alla domanda "Qual è la miglior casa di adventure tra Lucasfilm e Sierra?" ti rispondo Delphine.
-RAC 2000: ho ricevuto il tuo plico di critiche, che, pur non condividendo completamente, mi hanno fatto piacere, perché "quando le nostre parole e le nostre azioni piacciono a tutti, bisognerà preoccuparsi, perché sarà indice che non sono buone: la perfezione, infatti, può piacere soltanto a pochi". Scusa se cito Baltasar Grecian, ma la pensa proprio come me, eh, eh...

Comunque, (e ne approfitto per rispondere anche a VITO e PAOLO) i listati su Kappa sono osteggiati non solo da gran parte dei lettori, ma anche dalla totalità della redazione. Kappa non è un surrogato di Bit o di Microcomputer, è, come recita il sottotitolo, la "Guida al divertimento elettronico".

Scrivi che "nelle vesti di addetto alla Posta la mia personalità non ha possibilità di esprimersi". Beh, prima di tutto il protagonista di questa rubrica non sono io, ma siete voi, secondo, ti ringrazio per l'interessamento, ma il mio ego non è affatto frustrato da tale situazione, anche perché, a volte esplicitamente, a volte tra le righe, esprimo sempre il mio pensiero.

- ANDREA TELLESCHI: le citazioni in latino sono "out", i tempi sono cambiati, che ne dici di massime in giapponese?
- ZEUS: le recensioni di Kappa sono garantite al 100%: non giudichiamo demo, né tantomeno fotografie. Il nostro tempismo è da attribuire al fatto che riceviamo i giochi dalle software house mesi prima che raggiungano gli scaffali, ed è inutile checkare le bbs pirata, perché noi siamo più veloci.
- MARKINO: grazie per i complimenti, non sottovaluteremo critiche e suggerimenti. Dopo la mobilitazione generale dei lettori per riavere il PIANO DELLE USCITE, lo rimetteremo sicuramente.
- LUCA PARISI: il tuo sfogo epistolare sulla situazione delle avventure è una delle analisi più interessanti che abbia letto sull'argomento. Purtroppo, la lunghezza di tale opera letteraria ne ha pregiudicato la pubblicazione, ma come direbbe Borges, "un capolavoro si realizza da sé".

BARBANERA A PICCO

Gentile Redazione di K,

siamo due ragazzi di Reggio Emilia che tifano per una squadra di baseball americana, i Pirates, che sono troppo forti.

Non siamo così pidocchi da ridurci a fotocopiare le pagine della vostra rivista come il nostro (ormai lo avrete capito) illustrissimo collega, ci limitiamo solamente a fotocopiare i dischetti.

Vorremmo comunque sostenere vivamente la nostra campagna contro lo stato, che infligge pene da far ridere i sassi (vedi K di dicembre, pagina 111) a noi pirati. Scherzi a parte, il problema della pirateria è molto importante e serio, secondo il nostro modesto parere però questo caos è dovuto principalmente alle stesse case di produzione che mettono sul mercato programmi a prezzi stellari.

Non mi voglio dilungare oltre con quella che a voi potrebbe sembrare una lettere noiosa e concludo con una celebre frase, dei Quartex:

ALWAYS REMEMBER PIRATES RULES

Distinti Saluti

LUCA BERGOMI - TROTTI GIUSEPPE (RE)

Pur non amando il baseball, e tantomeno i Pirates di Pittsburgh, ho qualche mazzata per voi. Innanzi tutto, lo Stato italiano pare essere uscito dal letargo giudiziario che lo ha sempre contraddistinto, infliggendo pene tutt'altro che comiche a pirati incalliti e a negozianti disonesti.

Ma le notizie più drammatiche per la vostra categoria vengono proprio dalle software house, in particolare dalla Ocean, che sembra aver trovato il modo di stroncare la pirateria: una protezione hardware contenente uno speciale chip che si inserisce nella porta del joystick sembra aver risolto qualsiasi problema di copie illecite. Il diabolico marchingegno invia delle informazioni al disco e coloro che ne sono sprovvisti non potranno assolutamente caricare il gioco. Anche la Psygnosis ha intenzione di seguire l'esempio della Ocean, che ha lanciato l'"anticopiatore" insieme a Robocop III. È chiaro che la macchinetta funziona solo con un gioco e non è intescambiabile con altri programmi: tradotto in parole povere, se non avete l'originale, ciccia.

EPILOGO

*Ho notato, senza stupore, a dire il vero, che la quasi totalità dei lettori si è dichiarata decisamente soddisfatta del fatto che le console abbiano definitivamente lasciato K per Game Power. I "cugini del joypad" hanno finalmente levato le tende", scrive un lettore, evidente compiaciuto che ***K*** sia tornata ad essere il vangelo del divertimento elettronico a carattere più marcatamente computeristico. Amiga e PC razza superiore? In questa insofferenza per le console c'è qualche goccia di razzismo. Ancora retorica? Voi che ne dite? Ah, dimenticavo, la Commodore ha intenzione di lanciare l'A300, una Amiga-console...*

See ya,

MBF

le lettere a Mbf devono essere indirizzate a:

K- BOX
via Aosta 2
20155 MILANO

ANNUNCI

VENDITA

VENDO per PC Ms Dos bellissimo gioco originale "Team Suzuki" - Gremlin in formato 5 1/4 con manuali in perfetto stato a L. 40.000 tutto compreso.
Andrea tel. 011/9632631

VENDO Amstrad PC 2286, I2 Mhz, I Mb RAM, Hd 40 Mb, drive I.44, monitor colore I4" VGA, mouse, tutti i giochi e i programmi più belli a sole L. 2.100.000.
Giovanni tel. 02/9662331 (ore pasti).

VENDO oltre 20 giochi originali per Amiga 500 in perfette condizioni come: Wings, Monkey Island, Lotus 2, Supercars II, Ninja Warriors, Dragon Ninja, ed altri a prezzi stracciati.
Alessandro tel. 011/4343631

VENDO a prezzi ottimi cheat modes, tattiche, strategie e soluzioni di giochi nuovi e vecchi su Amiga 500. Qualche esempio? Guida e passwords per Lotus II, soluzioni di Bat e Last Ninja 3.
Federico Olivieri via Martiri Indipendenza, 2 - 46035 Ostiglia (MN) tel. 0386/31505

VENDO A500 + stampante CBM MPS 1500C + monitor Philips a colori + mouse & dischi vari a L. 1.250.000 (poco trattabili).
Sergio tel. 06/3054850 (ore pasti).

Offertissima! Per IBM compatibili VENDO a L. 15.000 data disk originale: Populous. The Promised Lands con manuale in italiano sia 3 1/2 che 5 1/4, qualsiasi scheda grafica. Tutt'Italia.
Alessio tel. 0575/848800 ore pasti.

VENDO i seguenti giochi originali per Amiga a ottimi prezzi: Robocop II, Turrican, Turrican II, Tennis Cup, Thunderstrike, F-29 Retaliator, Shadow Warriors, Lupo Alberto, Satan, Pipemania, Apprentice, Chrono Quest II, Kick Off II, Custodian, Switchblade II, Midnight Resistance, Xenon II.
Gianluigi tel. 0984/465109.

VENDO per Atari ST vastissima collezione di programmi originali tutti in perfette condizioni. Alcuni titoli: Midwinter 1 e 2, Stos, Simulcra, Player Manager, Battle Command, Metal Master e molti altri. I prezzi vanno dalle L. 10,000 alle L. 20,000.
Fabio tel. 02/9301506

VENDO C128, Drive 1541c, MPS 1230 monitor 1084S, Software Modo 128 e 64 (tantissimo), riviste, libri, enciclopedia X 128, Joysticks ecc. Se acquisti in blocco il prezzo sarà stracciato.
Adriano Locci - Isola d'Elba tel. 0565/977539

VENDESI Zx Spectrum Plus, con interfaccia joystick, programmabile, circa 600 giochi su cassetta (tra cui Chase HQ, Fighter Bomber), registratore apposito Philips, due libri sul computer "alla scoperta dello ZX Spectrum", "il libro del microdrive Spectrum"; tutto per L. 300.000 trattabili.
Alessandro Mostosi - Cantù (Co) tel. 031/700207.

VENDO per C64, 50 cassette con i loro inerenti manuali (500 giochi circa) a L. 25.000. VENDO inoltre i seguenti giochi originali: Daley Thompson, Sport Compilation (10 avvenimenti sportivi), Moonwalker, Bankock Knight, The Games (Summer Olimpic) su cassetta, e Zak Mckracken (in italiano) e Battle Chess su disco a L. 10.000. VENDO ancora 11 riviste di Zzap inglese a L. 30.000 (dal N. 49 al N. 56, poi 58, 64, 66). In regalo 10 Zzap italiani.
Davide Andreani via Marsala, 14 - 61100 Pesaro tel. 0721/66361

VENDO A500 espanso 1 Mega in perfette condizioni, con manuali originali, 2 joysticks e mouse, tappetino mouse, un centinaio di giochi a L. 700.000 trattabili.
Matteo tel. 039/615962 ore pasti (solo Milano e provincia).

VENDO C64 new + floppy disk + registratore + modem + joystick + copritastiera + tasto reset + imballaggi + 800 giochi a L. 1.000.000, in regalo C vic-20 + giochi.
Chiara Raffò via Acquarone 10/12 - 16124 Genova tel. 010/2470217 ore pasti.

VENDO per Amiga i seguenti giochi originali: RBI Baseball II, M..U.D.S., Hill Street Blues.
Paolo tel. 030/44780 ore pomeridiane e serali

VENDO C64 tipo new usato un mese + registratore, 2 trasformatori, 2 cavi antenna-computer + penna ottica originale + duplicatore + joystick professionale + 65 cassette + 3 guide alla programmazione + programma di gestione C/C e Data base. Max serietà. Prezzo ragionevole.
Denis tel. 0547/84738

VENDO A500 + espansione a 1 mega + drive esterno + modulatore TV + mouse e tappetino + 4 joysticks + stampante 1230 (in garanzia) + moltissimi giochi tra i migliori (Lotus 1 e 2, Unreal, Beast I e II ecc.) + dischi vergini + tutte le riviste del settore come: K, TGM, C+VG, guida videogiochi, microcomputer, ecc. (Questi ultimi anche separatamente). Il tutto a L. 1.500.000 trattabili. Max serietà.
Domenico tel. 085/9462020 ore serali.

Attenzione!! Ho acquistato per errore una partita di Floppy Disk "Buck" da 3 1/2. Vorrei liberarmene! Minimo 100 pezzi L. 850 l'uno.
Fabio Guarneri via Colombo, 85 - 21037 L.P. Tresa (Va) tel. 0332/550161 ore pasti.

VENDO o scambio i seguenti giochi originali: Zack, Maniac Mansion, Indy (adventure), Loom Antheads, It came from the desert ed altri.
Gian Maria Ruffini via Punica, 8 - 43045 Fornovo (Pr) tel. 0525/39473

VENDO A500 con A501 + joystick + mouse + manuali + linguaggi + giochi + programmi a L. 600.000. Massima serietà.
Marco tel. 0345/41000 dopo le ore 16.00.

VENDO per C64 su cassetta: F1 Manager, S.E.U.C.K., Defender of the Crown, Vendetta, Forgotten, Worlds, Winter games, Salamander, ecc. Tutti rigorosamente originali, completi di mappe e trucchi, a metà prezzo. Usati pochissimo. Max serietà e precisione.
Antonio tel. 0423/469342 ore pasti.

VENDO a L. 50.000 gioco originale completo di scatola e manuale in italiano per IBM 5.25 "Battle Chess II".Richiede 512K per CGA/EGA, 640K per MCGA/VGA, Hard Disk non necessario.
Albino Ianni tel. 0974/961131 giorni pari.

VENDO C64 new + monitor Philips + Joystick + 2 registratori + cartuccia per duplicare + tantissimi giochi nuovi originali a L. 250.000. Un mese di vita.
Michele Traietta via A. de Gasperi, 2 - 75010 Miglionico (Mt) tel. 0835/559776

VENDESI C64 con stampante MPS 803, registratore e corso di inglese per computer. Tutto in blocco a L. 400,000 trattabili.
Dante tel. 02/6685903.

VENDO per Amiga i seguenti giochi: Heavy Metal L. 39,000, Maniac Mansion L. 49,000. Vendo anche per Atari ST Protlight L. 89,000 e Mig 29 L. 39,000. Tutti originali, perfettamente funzionanti, completi di manuali in condizioni assolutamente perfetti.
Andrea Zunino tel. 02/4691546.

VENDO Atari VCS-2600 + 1 cartuccia ed un joystick a L. 50,000.
Luigi Colosimo viale de Filippis, 17/A - 88100 Catanzaro.

CERCO

Ell nuovo club Sierra Line per A500 CERCA nuovi soci per scambio/vendita (giochi utily) di ogni genere (strategia arcade ecc... max serietà. Per chi fosse interessato all'acquisto di 2 registratori e duplicatore per C64 a ottimo prezzo.
Danilo tel. 0934/27367

CERCO software per Spectrum 48 K +2/128 plus 2 (grigio) periferiche!
Fabio Guarneri via Colombo, 85 - Lavena P. Tresa (VA) tel. 0332/550161

CERCO possessori di Amiga e Game Gear per vendere (Amiga), per scambiare (Game Gear) software.
Thomas tel. 0431/81910

CERCO a qualsiasi costo prime edizioni originali, e non, ma meglio se originali: Kq 1-2-3-4, LsL 1-2-3, Sq 1-2-3, Pq 1-2, Black Cauldron, Gold Rush, Codename Iceman, Colonel Bequest, Hero's Quest, Conquest of Camelot, Man Hunter 1-2 per Ms Dos qualsiasi formato.
Damiano Giovanelli via Guido Picelli, 14 - 43012 Fontanellato Parma tel. 0521/821023

CERCO giocatori inesperti di Dungeons & Dragons, massimo 16 anni, per formare un gruppo con me come Dungeon Master. Possibilmente zona Roma.
Umberto Francia via Germanico, 42 - 00192 Roma.

CERCO nuovissima Amiga + PC-soft (anche Utilities) da comprare e giochi di Wrestling.
Hanno Stuppner via Brennero, 28/E - 39100 Bolzano tel. 0471/975345

CERCO disperatamente i seguenti giochi: Monkey Island II e Indy 4.
Francesco tel. 010/9640396

CERCO, per A500, hard disk "GVP Impact II 50 MB" provvisto o meno di extra ram.
Giacomo Tognoni tel. 0585/242284 dopo le 13.30.

CERCO il programma S.E.U.C.K. per C64 solo zona di Milano.
Giovanni tel 02/2544256

CERCO soluzione completa di The Secret Of Monkey Island (se non la avete, va bene anche dalla terza parte in poi). Cerco anche soluzione di Monkey Island 2 Lechucks Revenge. Ricambio con centinaia di soluzioni e trucchi, ad esempio: Wonderland, Eye of the Beholder, Fish, Kings Quest 4, Ultima 4, Ultima 6, e moltissime altre soluzioni, trucchi, codici, ecc. ecc...
Alessandro Zanaboni via Lorenzo Valla 25/10 - 20141 Milano
Quartino (Ch) tel. 093/613028 dopo le 18.

SCAMBIO

SCAMBIO software per PC IBM e compatibili. Alcuni dei miei titoli sono: Wing Commander II, Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 (VGA 256 colori), Monkey Island II, Advantages Tennis, Pitfight, Il Padrino.
Marco Laghi via Sinistra Canale Inferiore, 14 - 48012 Bagnacavallo (RA) tel. 0545/61567

SCAMBIO con amici amighisti tutti i più bei giochi per Amiga. Mandate le vostre liste giochi. Allora se siete disponibili per fare scambio scrivete. Max serietà
Michele Traietta via A. de Gasperi, 2 - 75010 Miglionico (MT) tel. 0835/559776

CONTATTI

Cerchiamo CONTATTI con club e appassionati di Kick Off in Lombardia e regioni limitrofe per organizzare tornei.
Peter Pelucco via L'Aouila, 24 - 25100 Brescia tel. 030/3532631

Dungeon Master - Chaos Strikes Back, mappe, soluzioni, dischi save dei vari livelli, esperienza e tattiche di gioco scambiamo. Disponibile la traduzione in italiano della storia di Lord Grey.
Massimo Melloni via Rodi 2-19 17100 Savona.

Cerco CONTATTI Amiga in tutta Italia, isole comprese, per vendita o scambio programmi. Solo se max serietà. Anche per informazioni scrivi o telefona a:
Federico Olivieri via Martiri Indipendenza, 2 - 46035 Ostiglia (MN) tel. 0386/31505

Attenzione!!! È l'Italian Brothers Amiga Club che vi parla! È l'ora che vi iscrivete anche voi!! CONTATTATECI e non ve ne pentirete.
Christian tel. 0825/828476.

LeChuck's Revenge
MONKEY ISLAND 2™
LeChuck e' tornato
... e questa volta fa sul serio
Disponibili per PC e AMIGA
Grafica VGA - 256 colori
Scheda sonora:
Ad Lib - Soundblaster - Roland
Soundmaster II
Covox
IN ITALIANO
LucasArts™
Lucasfilm™ Games
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA
C.T.O.